Número 59

225 ptas.

Micromanía

Sólo para adictos

REPORTAJE
IMAGINA 93
CITA EN MÓNACO CON LA IMAGEN SINTÉTICA

ASÍ SERÁN

SHADOW OF THE COMET

Acude a la llamada de Cthulhu

LA BELLA Y LA BESTIA

El último gran clásico de Disney

EL MEJOR PARTIDO DEL MAGO DE LA NBA

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT



REPORTAJE
LLEGA EL AMIGA 1200



EL NUEVO REY DE LOS 16 BITS

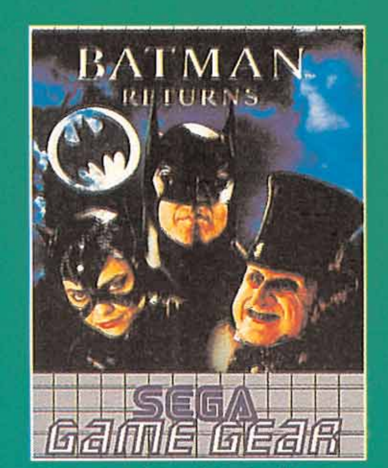
VIDEOCONSOLAS
A toda máquina con ANOTHER WORLD, SUPER SWIV, CHICKY CHIKY BOYS

GAME GEAR

La Colección MAS GUAPA Entra en JUEGO



Usa tus habilidades de piloto para completar Outrun. ¡La carrera más salvaje de todos los tiempos!.



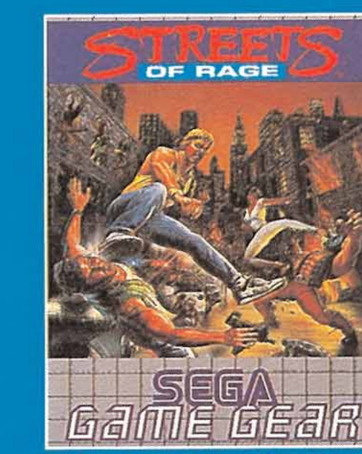
Sigue la pista del pingüino en una excitante persecución por las calles de Gotham. Recibirás fuego, cuchillos, cohetes... ¡Estate al loro!. No te fies de Cat Woman.



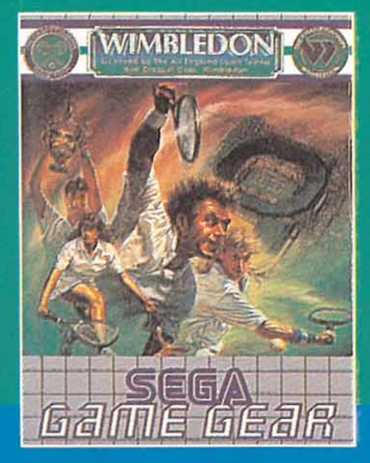
El Ninja Negro tiene controlada la Neo-Ciudad encarcelando a los Ninjas Rebeldes. ¡Tú eres su única esperanza de supervivencia!.



La prueba definitiva para demostrar tu agilidad mental en un juego de estrategia suprema.



Unete a dos ex policías en una guerra sin cuartel paa salvar tu ciudad del sindicato del crimen.



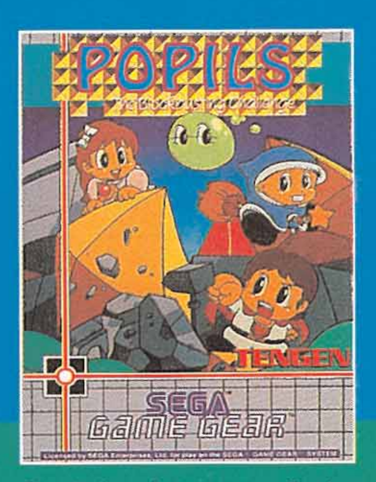
Increíbles smashes, violentos saques y una volea salvaje... se demuestran sobre la pista. Te esperan cuatro campeonatos.



Tu enemigo es la mortífera organización terrorista Nac. Destruye sus defensas sin cortarte ante nada.



Uno de los más grandes hits. Todo tipo de trampas y monstruos devoradores de mármol, intentarán pararte en seco.



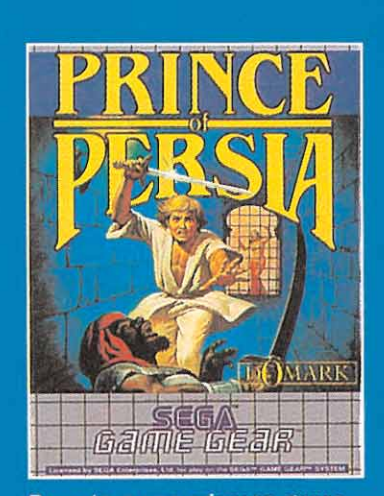
Una bella princesa necesita tu ayuda para escapar de una repulsiva bruja. ¡No te rompas la cabeza!. Controla el puzzle.



Eres un simple repartidor de periódicos cumpliendo tu curro, cuando las cosas se ponen chungas ¡controla tu bici!.



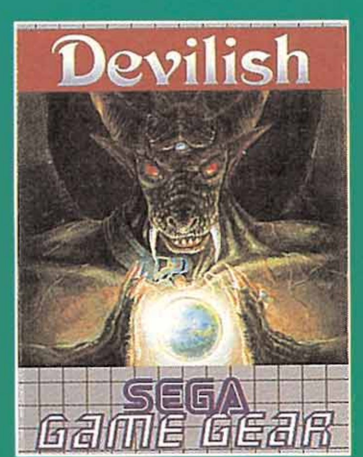
Infiltrate en la fábrica de un magnate vicioso y reparte sus productos entre la gente güay!.



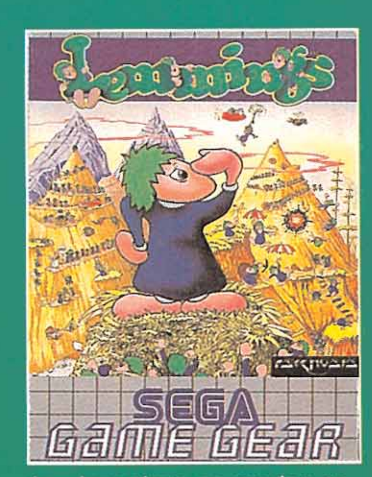
Rescata a una princesa guapetona de un Visir maníaco. Ella depende de tu destreza.



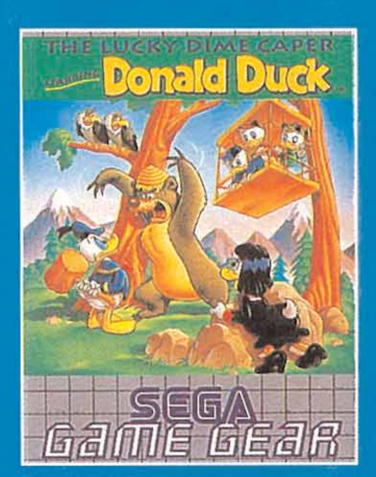
Pégate una gran pasada pilotando un F-1 en carreteras infernales.



Abrete paso entre bestias y trampas. Este juego es simplemente diabólico.



Los Lemmings no pueden pasar. Te necesitan como guía para que marque sus pasos.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.



Unitros

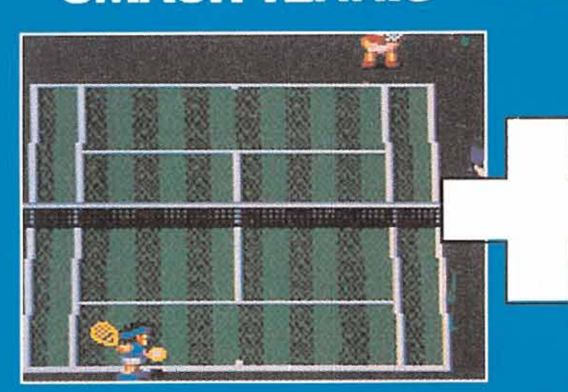
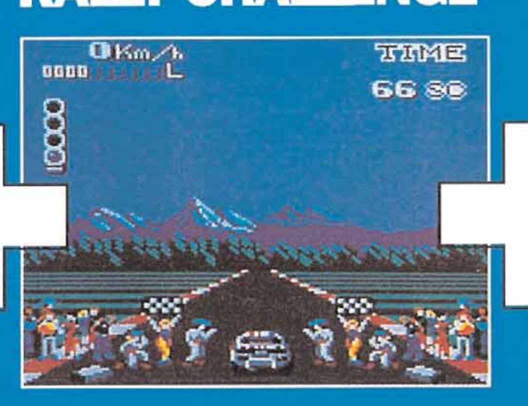
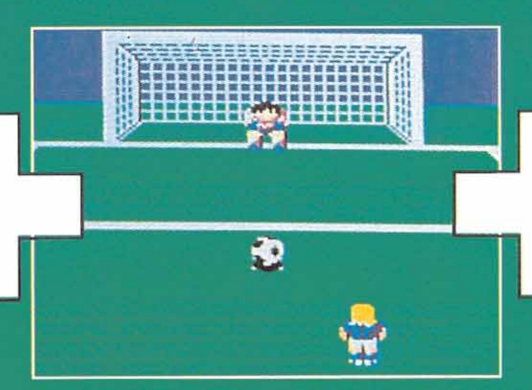
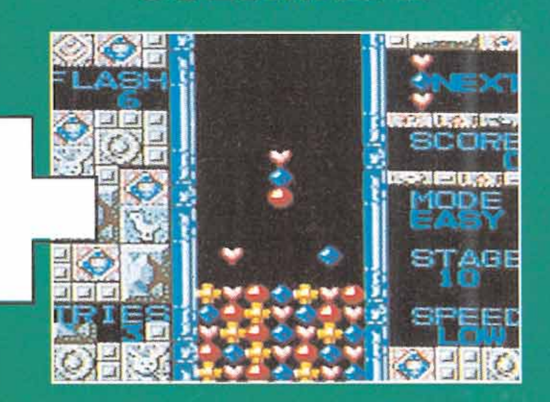
GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA



SMASH TENNIS **RALLY CHALLENGE** **PENALTY KICK-OUT** **COLUMNS II**


+

+

+


...Y A UN PRECIO MUY GUAPO



**Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.**



Unitros

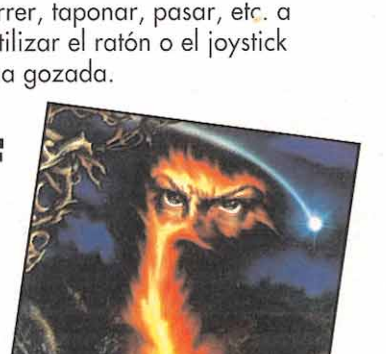
Año IX. - Nº 59 - Abril 1993 - 225 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

6 MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

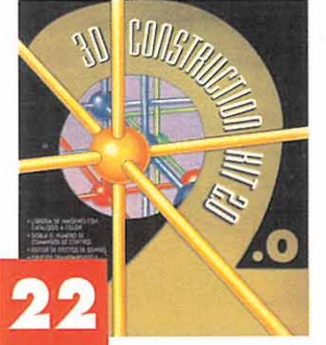
Para que un programa sea portada en nuestra revista, tiene que superar una serie de requisitos. «Michael Jordan in Flight» los ha pasado con altura... Hacer saltar, botar, correr, taponar, pasar, etc. a este genio de la canasta es tan fácil como utilizar el ratón o el joystick de vuestro PC. Este juego es simplemente una gozada.

10 SHADOW OF THE COMET



El buen hacer de Infogrames vuelve a estar presente en nuestras pantallas. La compañía francesa no deja pasar un mes sin presentarnos una gran historia. En esta ocasión se trata de un misterioso pueblo, un misterioso astro y un misterioso periodista empeñado en descubrir un misterioso ritual. Y todo bajo la sombra del cometa.

22 3D CONSTRUCTION KIT 2.0



Os presentamos la nueva versión actualizada de «3D Construction Kit», todo un clásico en el mundo del software de entretenimiento. Diseñar vuestros propios juegos es ahora aún más fácil con esta potente herramienta que os permitirá sacar el máximo rendimiento, sin complicaros en exceso, a la técnica "freescape" y obtener resultados "profesionales".

14 LA BELLA Y LA BESTIA



«La Bella y la Bestia». Un cuento clásico que ha saltado de los libros a la pantalla grande. ¿Quién no ha visto todavía la película de Disney? Pues también la fabrica de sueños creada por ese artista llamado Walt se ha encargado de dar belleza y fealdad informática a los dos protagonistas de la historia de amor de la temporada. El resultado es igual de interesante que el cuento.



31 REPORTAJE



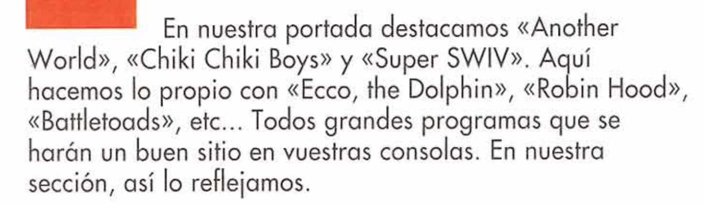
Nos fuimos a la Costa Azul, a Montecarlo, pero no a tomar el sol, sino a asistir a una de las más importantes ferias de la imagen sintética. Estamos hablando de IMAGINA 93, todo un espectáculo visual que salta de las pantallas de los ordenadores a nuestras mentes.

36 AMIGA 1200

Commodore da un importante paso hacia el futuro con un nuevo modelo de su popular Amiga, el A1200. Esta potente máquina nos ofrecerá mayores prestaciones para nuestros trabajos artísticos y músicales, y abre un nuevo campo repleto de posibilidades en el campo de la diversión.



39 CONSOLAS



En nuestra portada destacamos «Another World», «Chiki Chiki Boys» y «Super SWIV». Aquí hacemos lo propio con «Ecco, the Dolphin», «Robin Hood», «Battletoads», etc... Todos grandes programas que se harán un buen sitio en vuestras consolas. En nuestra sección, así lo reflejamos.

MICRO Manía

Sólo para adictos

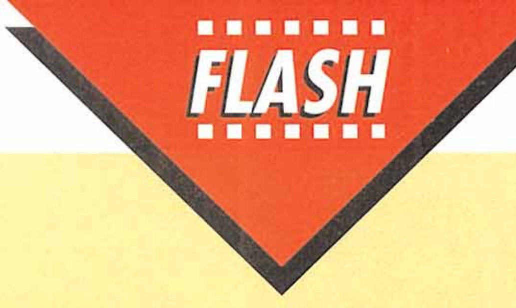
Os lo decíamos en el número anterior. ¡Ya estamos de vacaciones otra vez! Mejor dicho, ¡ya estáis de vacaciones otra vez! Porque nosotros, en nuestro afán por ser los primeros en mostraros todo cuanto sucede en el mundo del software, no paramos.

Por esta sencilla razón, aquí tenéis «Michael Jordan in Flight», un programa para vuestros PCs en el que exprimiréis al máximo las facultades del genial jugador americano. Sinceramente, el juego es espectacular. En otra línea diferente, pero no por ello menos interesante, se sitúa «Shadow of the Comet», lo último de los franceses de Infogrames. Para no salir de la compañía sita en tierras galas, que en esta ocasión se "alía" con Disney, os presentamos en exclusiva una auténtica delicia: «La Bella y la Bestia».

Tampoco podemos pasar por alto programas como «Castles II», «Daughter of Serpents» y «Space Quest I». Y mucho menos aún «X-Wing», el mejor simulador/arcade espacial que hayamos visto en mucho tiempo. «3D Construction Kit 2.0» la nueva versión del popular diseñador de juegos tiene su lugar reservado y, por supuesto, también contamos con páginas donde el hardware es el protagonista en las que leeréis todo sobre el Amiga 1.200. El Imagina, la feria profesional de la imagen sintética celebrada en Montecarlo, completa nuestro repaso por la actualidad. Como final, nuestras secciones de siempre que, a pesar del tiempo, siguen mejorando mes a mes como vuestra fidelidad. Hasta el próximo mes, nos vemos en el quiosco.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaria, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Anselmo Trejo, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



La tormenta se ha desatado


SUPER NINTENDO

Aunque la Guerra del Golfo no fue algo divertido, «Desert Strike» sí que lo es y mucho. Se trata de un programa que recrea el famoso conflicto bélico y que nos sitúa a los mandos de un helicóptero de gran potencial destructivo, contra los tropas lideradas por "alguien" parecido a Sadam Hussein. Este juego, que aparecerá en breve para Amiga de la mano de Electronic Arts, es una conversión del conocido cartucho de Mega Drive y Super Nintendo.

Cuando aún no ha aparecido su versión definitiva, los programadores ya están pensando en el desarrollo de discos de datos que amplíen el número de misiones, junto a una segunda parte que podría llamarse «Jungle Strike».

Aquí el que no corre, vuela...

Más acción ninja

Si antes hablábamos de correr, los que no se pierden una son los programadores de Gremlin. Aún no nos hemos acostumbrado del todo a tener a su última creación entre nosotros, el protagonista de «Zool», cuando ya están pensando en la secuela del programa. En efecto, parece que «Zool 2» ya es algo más que un proyecto. Con más niveles y enemigos que su antecesor, se planea realizar una versión especial que aproveche las nuevas posibilidades gráficas y de memoria del Amiga 1200. Es posible que hasta el enmascarado personajillo aparezca con su capa dispuesto a hacer la competencia a Superman.

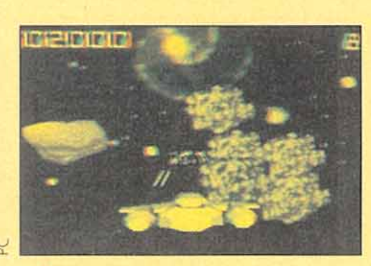
Odisea en el espacio

Quizá el mundo de los juegos de ordenador sea la gran excepción a ese dicho tan popular de "segundas partes nunca fueron buenas". Y para comprobarlo, nada mejor que la secuela de uno de los programas que destacaron sobremanera el año anterior. «Epic II: Odyssey», más que una segunda parte, se puede considerar como toda una novedad en el tema de los simuladores de combate.


PC

El aspecto que gráficamente presenta el juego de Digital Image Design no puede ser más espectacular. Además, se ha incluido la estrategia. Ahora no todo consistirá en localizar al enemigo y acabar con él. Las misiones serán más complicadas y, por lógica, más adictivas.

¿3D? ¡3D!


PC

No. No penséis al ver esta imagen que vuestra vista ha comenzado a fallar, o que la tinta de vuestro ejemplar de la revista ha sufrido extrañas mutaciones, se ha movido o algo parecido. Lo que estáis viendo es una dimensión de, valga la redundancia, las tres dimensiones. «Starfighter Ace» es el título de este curioso e interesante programa de Maelström, en el que eso de 3D no puede ser más literal.

Como en aquellas viejas películas de los años cincuenta y sesenta, desarrolladas con una técnica de filmación especial y que precisaban de unas extrañas gafas de colores para ser vistas, este juego se sirve de algo parecido para hacer una aventura espacial lo más real posible.

MEGA JUEGO

"Wilkins recoge el balón y avanza como una exhalación hacia la canasta contraria. Quedan escasos segundos para que finalice el último cuarto del partido. Los nervios están a flor de piel. La tensión se respira en el ambiente. Finta a un contrario. Encara la cesta desde la línea de 6.25 y se dispone a lanzar. ¡Atención! De repente, aparece Barkley y obstaculiza a Wilkins haciéndole perder la verticalidad. El tiro ha salido ligeramente desviado y parece que no es posible que entre. ¡Quedan sólo varias décimas! El partido está perdido... Pero, increíblemente, desde más de cuatro metros "Air" Jordan realiza un salto prodigioso, recoge el balón en el aire y, como un auténtico bombardero, se lanza sobre la cesta y... ¡machaca! La sirena indica el final. Michael Jordan ha vuelto a realizar un milagro. Este hombre es increíble...". ¿Que qué es esto? Tan sólo baloncesto, chicos.

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: **PC**
- **Deportivo**

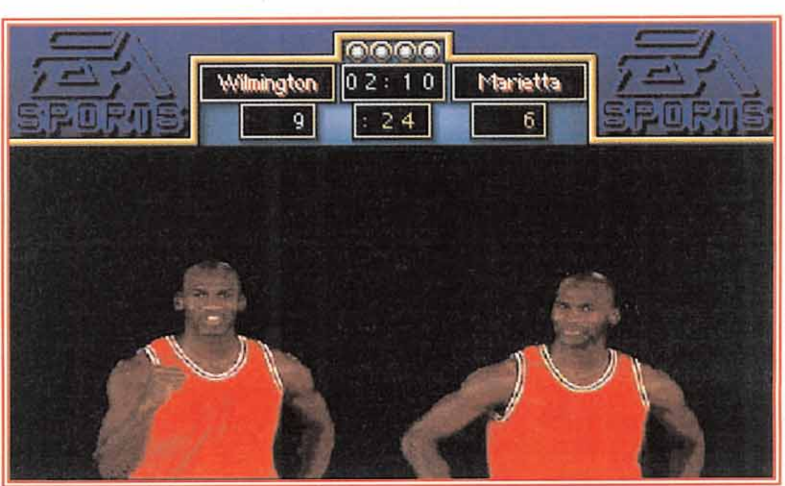
Electronic Arts ha dado un golpe de efecto. Y es que sólo así se puede calificar a este increíble programa que acaba de salir al mercado. «Jordan in Flight» es el juego deportivo más original que hemos visto últimamente y, ¿por qué no decirlo?, uno de los mejores que han aparecido jamás en la pantalla de un ordenador.

A lo mejor pensáis que estamos exagerando, que somos unos incondicionales del deporte de la canasta, o que estamos enamorados de lo que es capaz de hacer "Air" Jordan con un balón en las manos. Pues, menos en lo primero, en el resto habéis dado en el clavo. ¿Seguís sin creernos? Bueno, nuestra obligación no nos lleva tan lejos como para poneros una pistola en el pecho y exigiros que aceptéis nuestra opinión. Pero mucho cuidado, porque este programa nos ha llegado hasta el alma y a lo mejor sí que acabamos haciéndolo...

EL REY DEL VUELO SIN MOTOR

Si alguna vez habéis tenido oportunidad de presenciar algún partido de la NBA, aunque sea por televisión, en el que actuase Michael Jordan (o en los Juegos de Barcelona que están más cerca) os habréis dado cuenta de las maravillas que son capaces de hacer ciertas personas con algo tan simple como un balón. Te entran unas ganas incontenibles de agarrar la pelota y ponerte a lanzar tiros libres como un loco imitando a estos gigantes, en el sentido más amplio de la palabra.

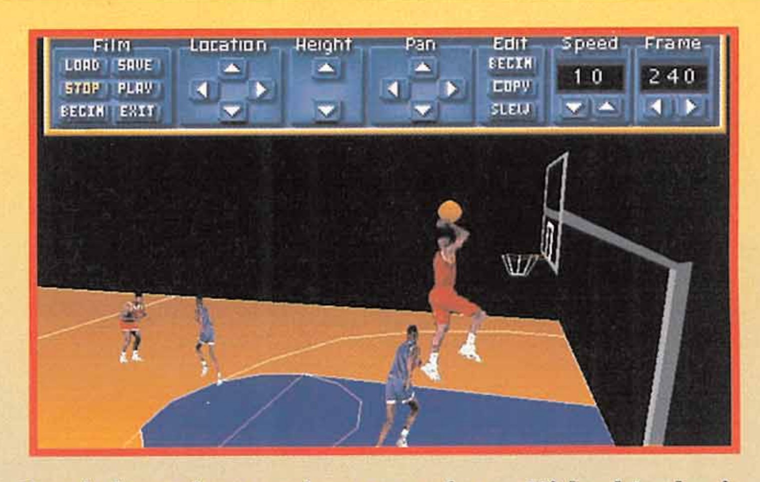
Lo que también es evidente, es que por mucho que nos entrenemos, los que hacemos esta revista jamás llegaremos a desarrollar una habilidad semejante a la que poseen jugadores como Bird, Barkley, Olajuwon, Petrovic, o el mismo Jordan (para desgracia nuestra, ¡sniff!). Sin embargo, como en el fondo somos buenos chicos y vosotros también, Elec-



PC

No hace falta que os frotéis los ojos ni que os pellizquéis. Sí, es él. El mismísimo Jordan felicitándonos (o regañándonos, según) tras uno de nuestros lanzamientos.

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO

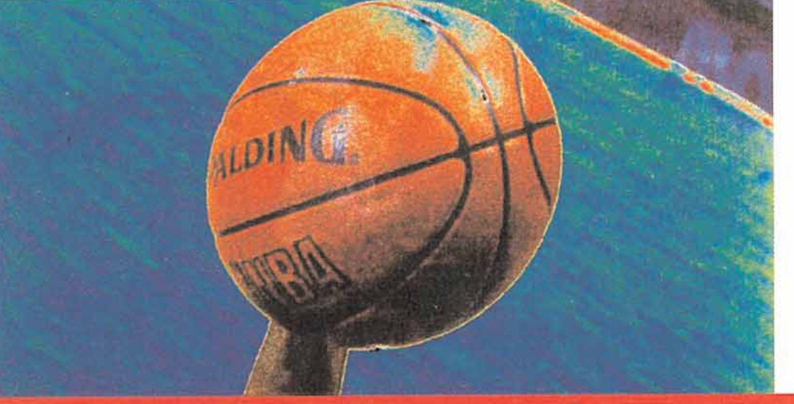


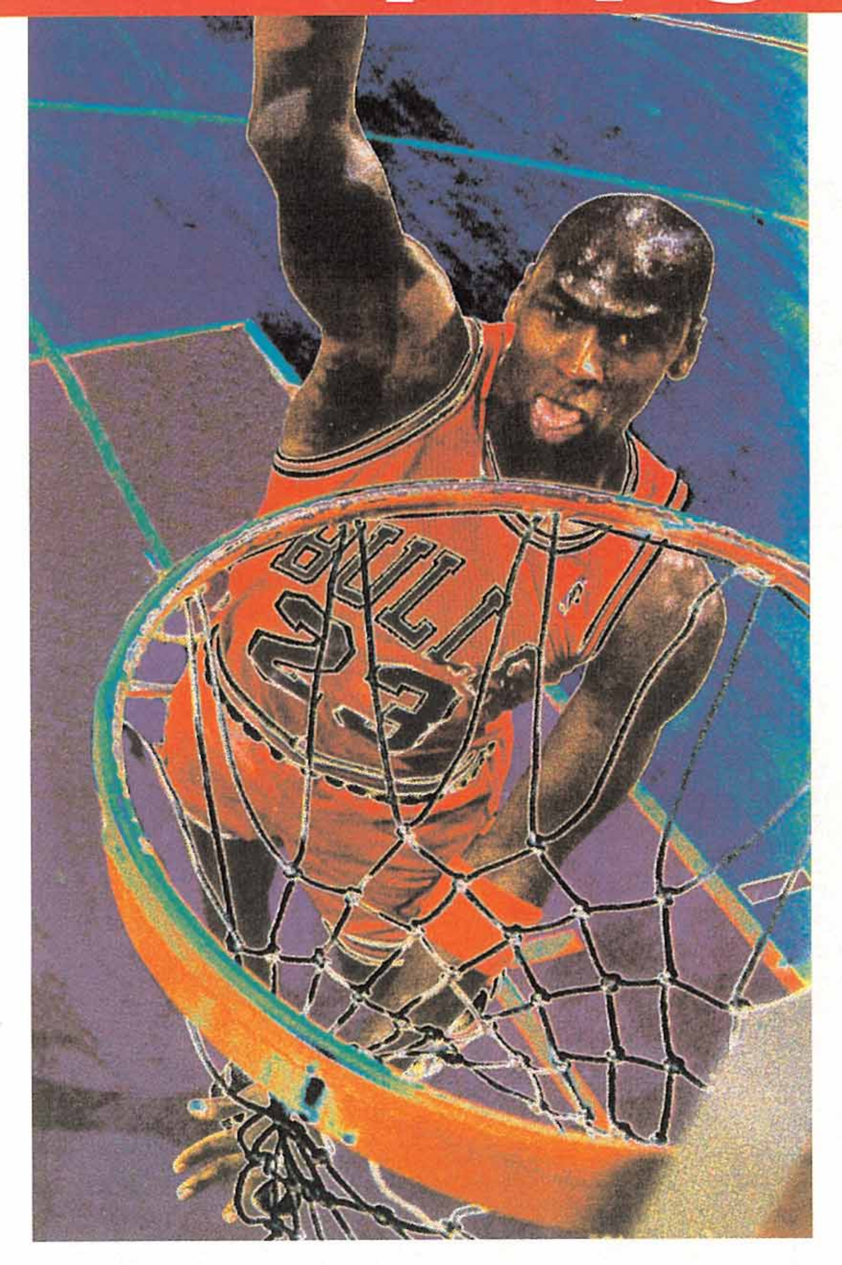
Una de las mejores opciones que ofrece «Michael Jordan in Flight» es la de poder grabar y ver repetida hasta la saciedad cualquier jugada, mediante la selección en el menú principal del apartado "Highlight Films". Pero, si sólo consistiera en esto, tampoco habría demasiada historia. Lo que han hecho en Electronic Arts ha sido darnos la posibilidad de crear el montaje que más nos guste de esa grabación. Como en un estudio de edición, pero de manera bastante más simple, podremos detener la acción en cualquier momento para variar la posición de la cámara, realizar un corte, añadir repeticiones o variar la velocidad de la jugada, por citar algunos ejemplos.

También, la simple función de la repetición de una canasta en pleno partido -no confundir con las jugadas grabadas- dispone, a su vez, de varias opciones que la hacen tremendamente atractiva. Mientras la estamos observando desde cualquiera de las cuatro vistas disponibles, podemos pasarla al disco duro como una grabación, al igual que ocurría con los "Highlights", variando igualmente, si así lo deseamos, la velocidad. Casi, casi, como tener la moviola en casa.

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

La mejor jugada de "AIR" Jordan





tronic Arts nos ha dado a todos una oportunidad. No se trata de jugar como el genial "Air" Jordan, sino de ser el mismo "Air".

¿JUEGO O REALIDAD?

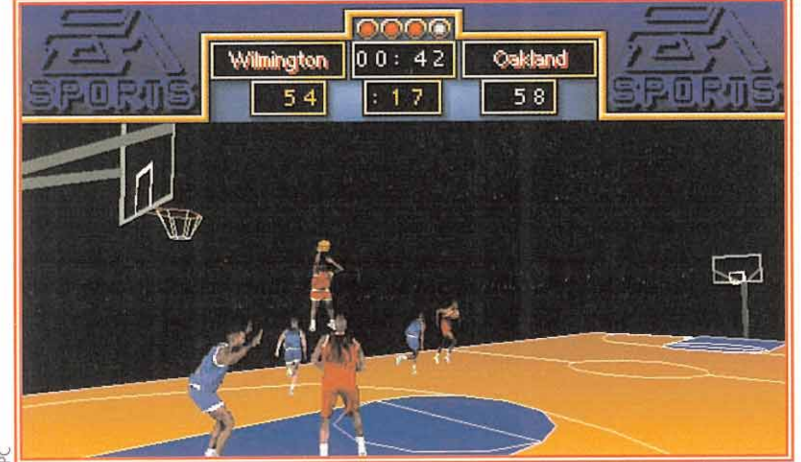
Si disponéis de una tarjeta de vídeo SuperVGA, estáis de enhorabuena. «Jordan in Flight» soporta el estándar VGA y el modo SVGA, ambos en rigurosos 256 colores.

Así, la primera vez que juguéis con él, lo más seguro es que empecéis a pellizcaros para comprobar que realmente no estáis en medio de un partido real de baloncesto. Y no se debe sólo a la alta resolución, sino a que todos los jugadores que hacen acto de presencia están perfectamente digitalizados, tanto el gráfico en sí, como los movimientos que realizan.

Una vez pasado el shock que produce ver al mismísimo Jordan (grabado en vídeo y pasado al código del programa) animándonos ante un buen tiro, o dándonos unas palmaditas en la espalda tras un fallo y avisando de que no lo volvamos a cometer, es cuando se empieza a coger el tranquillo al juego. En primer lugar, y antes de comenzar un partido, debemos decidir entre las típicas opciones que se le suponen a un programa de baloncesto como éste: minutos de duración del encuentro, nivel de dificultad, etc...

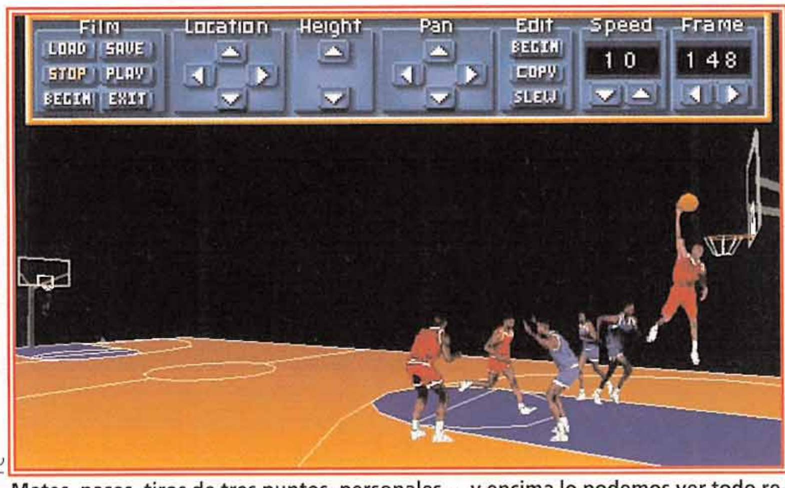
Más tarde, un típico presentador de noticiario norteamericano nos informará, con su sonrisa profidén y su impecable chaqueta, sobre el espectacular acontecimiento que estamos a punto de vivir, o simplemente presenciar, ya que si lo preferimos, podemos dejar que el ordenador juegue él solito con los dos equipos. Por cierto, estos no están compuestos, como sería de suponer, por cinco, sino por tres jugadores en pista. No nos preguntéis la razón, quizá se trate de un estilo más popular en los States.

El caso es que de estos tres, uno siempre será Michael Jordan (¡es que si no...!), pudiendo manejarlo sólo a él, o a todos los integrantes del equipo, gracias a la opción "Track". Nuestro club dispondrá de cuatro deportistas, aunque uno de ellos se verá obligado a sentarse en el banquillo hasta el momento en que pidamos tiempo muerto, que lo podremos cambiar. Pero no vayáis a sentir remordimientos por "castigar" a la suplencia a alguien de la talla de Dominique Wilkins (por ejemplo), pues el único jugador real del programa es Michael Jordan.



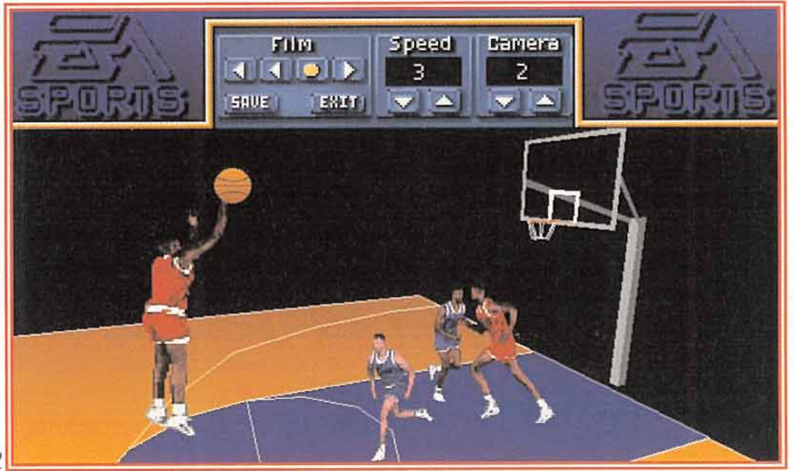
PC

Cada partido se divide en cuatro períodos, como ocurre en la NBA, pudiendo seleccionar el tiempo real de juego de cada uno de ellos entre dos y doce minutos.



PC

Mates, pases, tiros de tres puntos, personales,... y encima lo podemos ver todo repetido una y otra vez e incluso grabarlo en disco. Por opciones que no quede.



PC

La perfección en la calidad gráfica que posee «Michael Jordan in Flight» sólo se ve superada por su adicción y su jugabilidad. Aquí tenemos un ejemplo de todo ello.

JUGADA DE PIZARRA

La verdad es que a Electronic Arts le ha salido una jugada perfecta con este programa. Al tremendo atractivo que siempre produce un nombre conocido, le han unido una maravillosa técnica y una calidad excepcional.

Gráficamente es otro mundo, las voces digitalizadas (oir un "nice move!" o un "in your face!" de los labios de Jordan es toda una delicia), los efectos sonoros son brillantes y las animaciones de los jugadores, casi perfectas. Todo el juego se desarrolla a una velocidad endiablada que podemos variar a nuestro gusto, al igual que podemos elegir entre cuatro tipos distintos de ataque, varias posiciones de cámara, control por ratón o joystick (éste es el más recomendable), repetición de todas las jugadas y un montón de estupendas opciones más.

Le falta muy poco a «Michael Jordan in Flight» para ser el juego definitivo de baloncesto. Le falla el extraño modo de juego, sólo en media pista, y le falta, quizá, un concurso de triples o la posibilidad de dos jugadores.

Sin embargo, todo eso se subsana con la gran cantidad de lanzamientos, mates, pases, cortes y personales que se pueden llevar a cabo, amén de la posibilidad de grabar los partidos en el momento que queramos. En resumidas cuentas, ¿qué tenemos?: Jordan, baloncesto de la NBA, velocidad, espectáculo, resolución SuperVGA, horas y horas de diversión... En fin, ¿qué más se puede pedir?

F.D.L.

El mejor jugador ha dado su nombre al mejor baloncesto. **92**

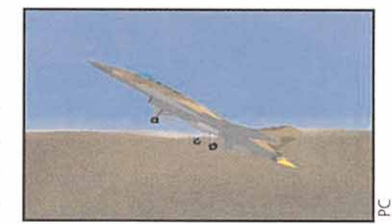
REALISMO	90
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92

ACTUALIDAD
INTERNACIONAL

MERCENARIOS DE ALTOS VUELOS

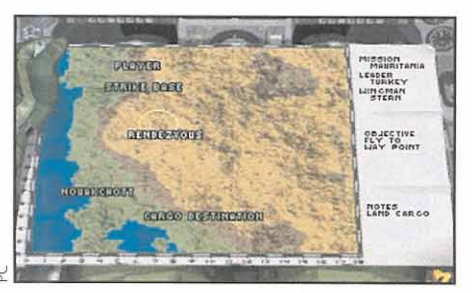
STRIKE COMMANDER

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC**


PC

Este nuevo simulador desarrollado por Origin está llamado a superar a algunos de los grandes clásicos del género que representa –las dos partes de «Wing Commander» podrían considerarse sus predecesoras más claras– tomando sus mejores elementos para perfeccionarlos.

La acción de programa se basa, al igual que el ejemplo citado, en una combinación de estrategia y lucha aérea, donde hay que saber administrar el armamento que se encuentra a nuestra disposición y reponerlo en el momento en que sea necesario. Además, será posible hablar con otros personajes y tomar decisiones a largo plazo. En cualquier caso, su objetivo es que cuando nos encontremos a los mandos de nuestro aparato experimentemos todas las emociones de un auténtico combate aéreo.



PC

A lo largo del juego desempeñaremos el papel de comandante de un escuadrón de mercenarios denominado Stern's Wildcats, dedicados a instaurar la paz y la justicia en un mundo de corrupción. Sin embargo nuestra tarea no sólo consistirá en hacer el bien, también tendremos que recurrir a métodos menos claros y loables para conseguir el suficiente margen de beneficios para llevar a cabo la misión.

Las escenas de lucha se desarrollan a una velocidad trepidante, con un radio de observación que nos permitirá ver todo lo que ocurre a nuestro alrededor. Además, si no confiamos demasiado en nuestra habilidad a los mandos del aparato podremos elegir la opción de piloto automático. Si queremos emociones fuertes es aconsejable utilizarla sólo para despegar y aterrizar. A lo largo del juego las misiones se irán haciendo cada vez más difíciles, pero también aumentarán nuestras ganancias. Técnicamente, el aspecto más destacado son sus efectos sonoros, que nos harán sentir anticipadamente la proximidad de un combate a vida o muerte.

D.D.F.

DEL TERROR A LAS CARRERAS

CYBERRACE

CYBERDREAMS
En preparación: **PC, PC CD-ROM, AMIGA**


PC

Una auténtica y frenética carrera intergaláctica llama a la puerta de nuestros ordenadores con esta nueva joya de la programación, que lleva la impronta de Cyberdreams, ese equipo que cuenta en su brillante historial con un clásico del terror como «Dark Seed».

Este nuevo y alucinante programa consiste en una carrera entre pilotos humanos y alienígenas a bordo de unos extraños vehículos que parecen trineos, pero que se escapan a la comprensión de nuestras mentes del siglo XX... Entre otras cosas, porque tienen la capacidad (o el inconveniente) de "desmagnetizarse" y salir volando de la pista, para desesperación del conductor más avezado. También hay que tener en cuenta que los códigos de moral de otras galaxias no son necesariamente idénticos a los nuestros, con lo que podéis imaginar que las triquiñuelas, y el uso de todo tipo de armas, están a la orden del día en una encarnizada prueba donde el prestigio de nuestro planeta está en juego.


PC

«CyberRace» hace gala de toda la inventiva e imaginación que ya ha demostrado Cyberdreams y cuenta con la colaboración de Syd Mead en los diseños del programas. Syd Mead es un prestigioso diseñador que ha intervenido, por citar algunos ejemplos significativos, en la realización de producciones cinematográficas del calibre de «Star Trek», «Aliens» o «Blade Runner».

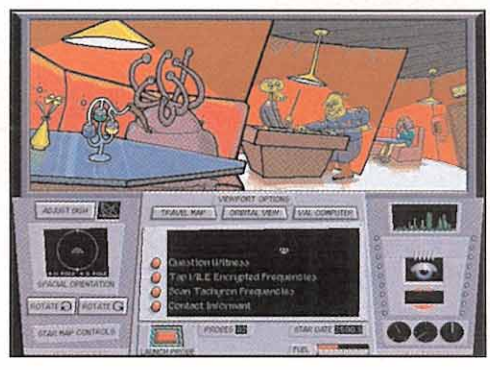
Completan este prometedor panorama los gráficos de «CyberRace» desarrollados con una técnica basada en la "renderización por voxel", que hace que los decorados aparezcan con una textura absolutamente realista, prescindiendo de los gráficos poligonales. Asimismo se han incluido secuencias cinematográficas y se han utilizado imágenes digitalizadas en el diseño de los personajes. Como comprenderéis, no podía ser menos estando el destino del Universo en juego.

D.D.F.

¿QUIÉN SABE DÓNDE?

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO

ELECTRONIC ARTS/BRODERBUND
En preparación: **PC**



PC

La divertida serie "educativa" protagonizada por Carmen Sandiego adquiere una nueva dimensión trasladando a la escurridiza malhechora al espacio exterior. Y es que después de vuestras investigaciones en la Tierra, ya no tiene un solo escondrijo seguro en nuestro planeta. Para colmo de males, ha reunido bajo su mando a una serie de delincuentes y alienígenas de mal vivir que no paran de hacer fechorías, como robar los anillos de Saturno o las manchas solares.

Al igual que en la versión anterior, el juego consiste en saber utilizar adecuadamente las pistas que se nos van suministrando y que conducen a la clave del lugar donde se encuentra la empedernida ladrona.

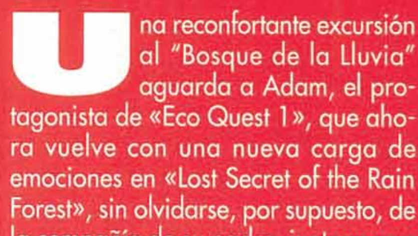
A lo largo de los siete niveles del juego podréis poner a prueba, entre otras cosas vuestros conocimientos de astronomía, geografía y mitología.

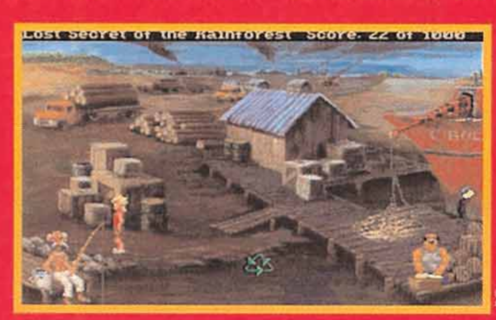
D.D.F.

UNA EXCURSIÓN POCO SALUDABLE

LOST SECRET OF THE RAIN FOREST

SIERRA
En preparación: **PC**





PC



PC

Una reconfortante excursión al "Bosque de la Lluvia" aguarda a Adam, el protagonista de «Eco Quest 1», que ahora vuelve con una nueva carga de emociones en «Lost Secret of the Rain Forest», sin olvidarse, por supuesto, de la compañía de su padre, junto con un travieso murciélago al que le encanta complicarse la vida. Su objetivo en esta nueva aventura es encontrar una explicación a los extraños sucesos del mencionado bosque, donde parece que la gran compañía Cibola está desarrollando algunos negocios ilícitos.

Al comienzo de la aventura, Adam se queda dormido en una barca y es arrastrado al medio de la selva por dos nutrias que le dan un amuleto. Emocionado, nuestro héroe les promete encontrar el "Corazón del Bosque", un misterioso objeto al que se atribuye el origen de la vida. Ese es el principio de una peligrosa misión que llevará a Adam por una serie de sorprendentes escenarios, acompañado de una banda sonora acorde con el desarrollo del juego.

Este programa contiene algunos elementos educativos que se manifiestan con el uso del "Ecorder", un curioso instrumento que Adam utiliza para obtener la información necesaria para conseguir su objetivo: nivel de contaminación, animales y plantas que pueblan la zona, etc. Cuando os pongáis a jugar descubriréis la importancia de todos esos factores.

D.D.F.

Actualidad

3DO: UN FUTURO DESLUMBRANTE



En la pasada edición del C.E.S., un hombre llamado Trip Hawkins presentó un aparato que estaba a la misma distancia de los soportes actuales de videojuegos, que la Olimpiada de Barcelona de una competición de niños de colegio. Los asistentes a la conferencia no sabían si echarse a reír o tomar en serio sus palabras. Pero alguien que ha sido presidente de una de las más importantes compañías a nivel mundial como es Electronic Arts, debía saber de lo que estaba hablando. Y así era.

Bajo un nombre tan simple como «3DO» se oculta lo que puede ser el futuro. Se trata de un nuevo formato de CD que puede echar por tierra todo lo que hasta ahora ofrecían máquinas como el Mega CD, el CDTV o el CD-I. Hasta cincuenta veces más potente que los aparatos actuales se asegura que es el «3DO» y, teniendo en cuenta las cifras que se manejan, puede ser rigurosamente cierto: dieciséis millones de colores, sesenta y cuatro millones de pixels por segundo en animaciones, arquitectura de 32 bits, funciones como morphing y rotaciones en tiempo real... Incluso se conoce el primer producto que se está desarrollando para esta espectacular máquina, una adaptación interactiva de la última maravilla de Spielberg: «Jurassic Park». Multitud de compañías han dado su apoyo a la producción de software para el «3DO» como Virgin, Ocean, Psygnosis o Electronic Arts. Panasonic y AT&T desarrollarán los primeros modelos del invento, que estarán disponibles en el mercado americano hacia el otoño, a un precio aproximado de 800 dólares.

LA REALIDAD VIRTUAL EMPIEZA EN MADRID



Bajo el título de «Experiencias Virtuales», la Consejería de Educación y Cultura de Madrid, en colaboración con Realidad Virtual S.L., tiene previsto para el período que abarca entre los días 25 de abril y 8 de mayo una exposición en la carpa de la calle San Francisco de Sales, con la intención de acercar al gran público la tecnología de la llamada Realidad Virtual.

Los asistentes a la muestra podrán observar y manejar tres equipos, en los que manipularán un brazo robot con material radiactivo, se darán un paseo por una casa llena de peces voladores o lucharán contra feroces alienígenas en un laberinto cibernético. También está prevista la presentación de máquinas de ocio electrónico que usan esta tecnología, diversas proyecciones sobre el tema, y demostraciones del sistema interactivo «Quick Time» en CD-ROM, gracias al que es posible disfrutar de una visita a un museo virtual o vivir en directo una gran aventura espacial.

Este tipo de iniciativas son las que pueden llevar a que nuestro país ocupe un puesto más destacado en el terreno de la Realidad Virtual. Desde aquí, las aplaudimos.

NUEVA EDICIÓN DEL E.C.T.S.

Ya está todo a punto para la nueva edición del E.C.T.S., que abrirá sus puertas en los primeros días del mes de abril. Como de costumbre, todas las compañías más importantes del mundo tienen asegurada su presencia en Londres para presentar las novedades que nos tienen deparadas a todos los usuarios en un futuro inmediato.

Según parece, los organizadores del evento tiene prevista una afluencia de público aún mayor que la del año pasado, pese a lo que no se han realizado grandes cambios en el recinto que acoge a la feria. Este presentará un aspecto similar a anteriores ediciones, aunque ya en la última se pudo apreciar que el E.C.T.S. estaba pidiendo a gritos mayor espacio físico que permita al visitante más comodidad, a la hora de poder disfrutar de lo realmente importante. En otras palabras, los juegos y las utilidades que verán la luz por vez primera en esta cita, ya clásica, de la que os tendremos puntualmente informados en los próximos meses.

VIDA Y FUTURO



La vida artificial es el tema central de la cuarta edición del festival de arte electrónico «Art Futura», que tiene previsto su desarrollo en Barcelona entre el 19 y el 24 de abril, en el Palacio de Congresos del recinto de la Fira. «Art Futura» afronta su cuarta edición con un concepto principal muy de moda, que consiste en programas informáticos con capacidad de reproducción propia y evolución, creados gracias al uso de diversas técnicas procedentes del campo de la biología.

Los puntos más interesantes e importantes del festival son los referidos a la mesa redonda que se celebrará sobre vida artificial y que contará con la participación de, entre otros: Karl Sims y William Lathan, artistas; Jacques Ninio, biotecnólogo; y Xavier Berenguer, experto en infografía. También hay que destacar la serie de conferencias y videoproyecciones de las actuaciones del artista australiano Stelarc; los trabajos de MTV; la presentación del sistema de Realidad Virtual «Menagerie», obra de Susan Amkraut y Michael Girard; y muy especialmente el homenaje que «Art Futura» rendirá a uno de los maestros del cómic mundial, Jean Giraud, más conocido por Moebius. Este incluirá la proyección de un avance de «Starwatcher», largometraje realizado en su totalidad con imagen de síntesis y que, actualmente, se encuentra en fase final de producción.

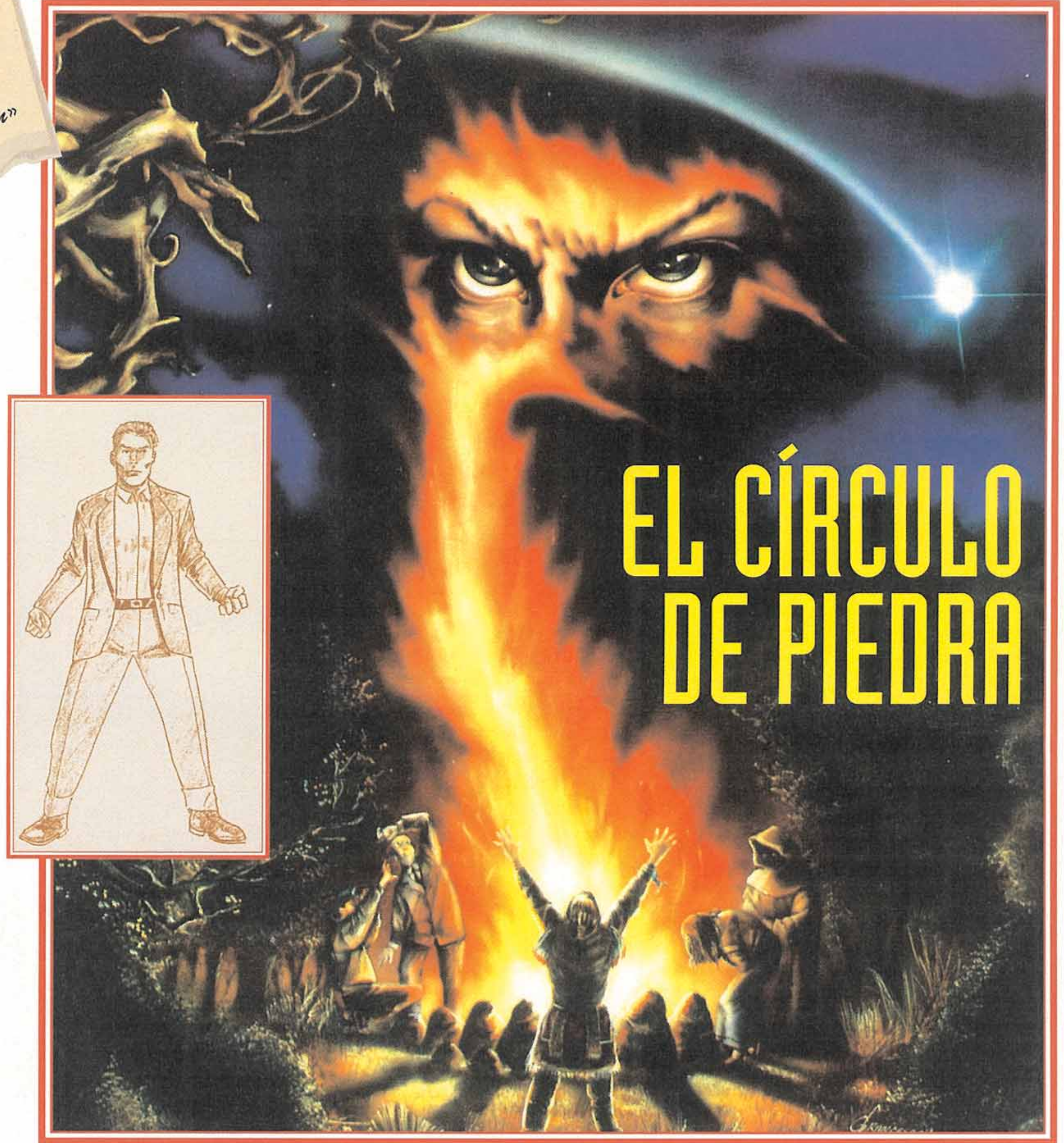
PREVIEW

"El Inmortal está esperando a las puertas de la vida. Está esperando para recibir la savia fresca de sus seguidores, para poder entrar al mundo real y dominarlo como hace incontables eones. Vendrá tras la Sombra del Cometa y allí sus acólitos le estarán esperando. Ese día, el mundo, tal como lo conocemos, acabará. Ese día, las tinieblas se apoderarán de los cielos y la tierra se abrirá para escupir su fuego. Yo, el Gran Sacerdote de Yog Sothoth así lo profetizo."

Extracto del «Necromicon»



SHADOW OF THE COMET



EL CÍRCULO DE PIEDRA

- INFOGRAMES
- En preparación: **PC**
- **Aventura Gráfica**

Infogrames está maldito. Y nos ha transmitido su maldición. Tras el terrorífico viaje a Derceto, la mansión de «Alone in the Dark», están a punto de llevarnos a Illsmouth. Esta, aparentemente, pacífica población de la costa americana recibirá la visita del protagonista de nuestra historia.

Parker, que es su nombre, viene para investigar unos extraños acontecimientos sucedidos 76 años atrás, coincidiendo con el paso del cometa Halley. El meteoro está a punto de volver a atravesar los cielos de la ciudad y nuestro hombre quiere estar allí para verlo.

Una noche observa un extraño ritual en el bosque. Un círculo de piedras ancestrales encuadra una curiosa ceremonia. No sabe lo que le espera.

Tras este argumento, se esconde toda la mitología de uno de los autores más clásicos de la literatura fantástica: Howard Phillips Lovecraft. De la mente de este escritor norteamericano, natural de Rhod Island, surgieron a primeros de siglo casi todos los personajes citados por los programadores del juego. «Shadow of the Comet» es el primer lanzamiento de una serie que se basará en los escritos de este excéntrico autor.

LA HERENCIA DE ETERNAM

«Shadow of the Comet» es, además, el heredero directo de ese gran programa llamado «Eternam». Usa la misma técnica que éste empleaba en las secciones en las que su protagonista entraba en las distintas edificaciones: el movimiento con los cursores, los primeros planos al hablar con los personajes, etc.

Sin embargo, el procedimiento de juego parece haber madurado. Los gráficos ahora ya no son similares a los comics sino que aparecen con aspecto de digitalización retocada. Los diálogos son mucho más importantes a la hora de conseguir pistas que nos ayuden en la resolución de la aventura. Todo apunta, indudablemente, a que este «Shadow of the Comet» sea un programa destinado a los amantes

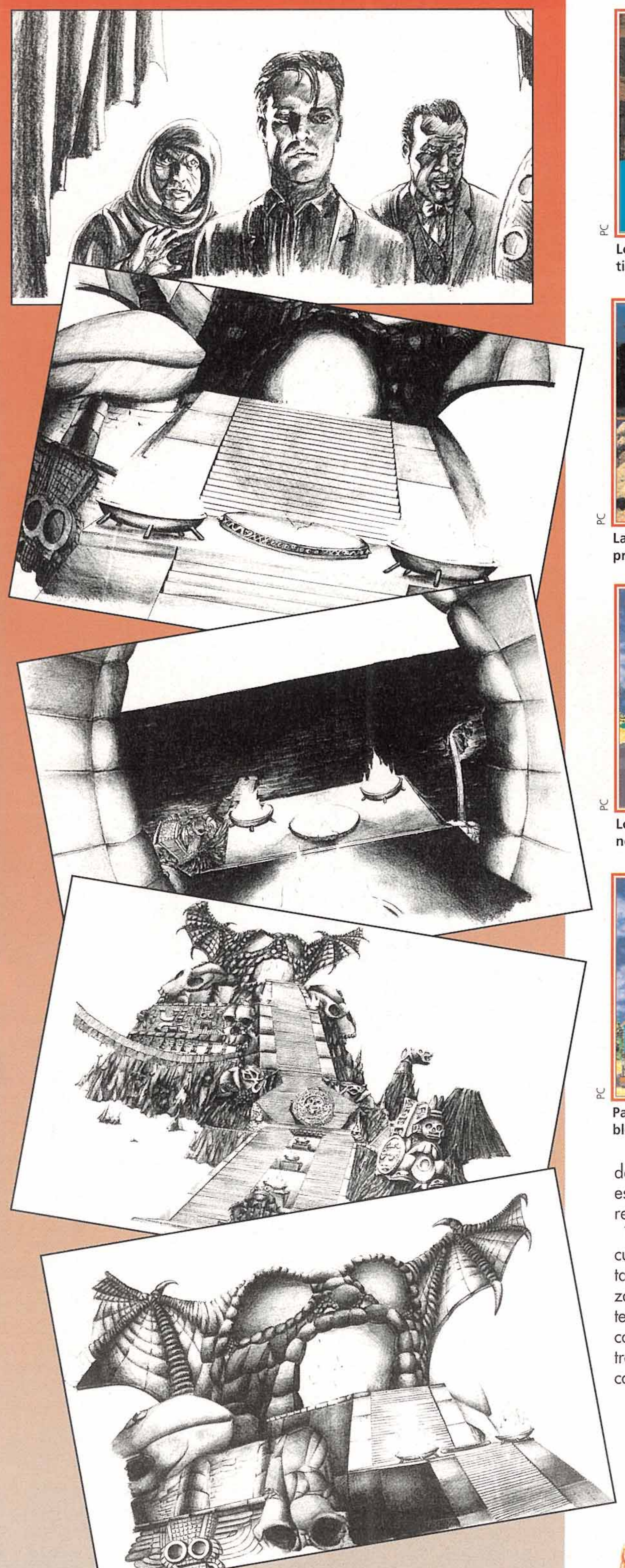
HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT: EL MITO

Nació Lovecraft a finales del siglo XIX. Su vida fue casi tan misteriosa como lo son sus innumerables relatos. Las novelas de este autor se basan en una extraña mitología de dioses primigenios y antiguos que están siempre esperando a que algún ignorante lector de libros prohibidos les abra la puerta a nuestra dimensión. Ese lector casi siempre sale mal parado y es el narrador del relato quien debe expulsar a la entidad a su propio espacio y tiempo.

En las obras de este escritor se repiten constantemente nombres como Nyarlathotep, Yog Sothoth o Ctulhu; o se hace referencia a libros prohibidos como «Necromicon» escrito por el árabe loco Abdul Alhared, «De Vermis Mysteriis» (El misterio de los gusanos) de Ludvig Prinn, «Culte des Goules» del Conde de Erlette y algunos más con nombres aún más sofisticados. Todos son polvorientos incunables encerrados en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic. En ellos se encierran los secretos que Lovecraft intentó desvelar a sus lectores y que les abren paso a un mundo auténticamente fascinante. Por supuesto, ninguno de estos textos, ni tan siquiera la biblioteca que se supone que los guarda han existido más que en la mente de H. P. Lovecraft.

Éste, como tantos y tantos otros, sobrevivió a su propia muerte y sus seguidores formaron una auténtica escuela de narrativa fantástica que, hoy en día, sigue tan vigente como hace cincuenta años. «Los mitos de Cthulhu» es la obra conjunta de todos ellos y en la que su maestro solamente contribuyó con escasos relatos. «Los perros de Tíndalos», «El Wendigo», «La sombra sobre Innsmouth», «El vampiro estelar»..., todas son historias que nos pondrán los pelos de punta y que ningún aficionado a este tipo de literatura puede obviar.

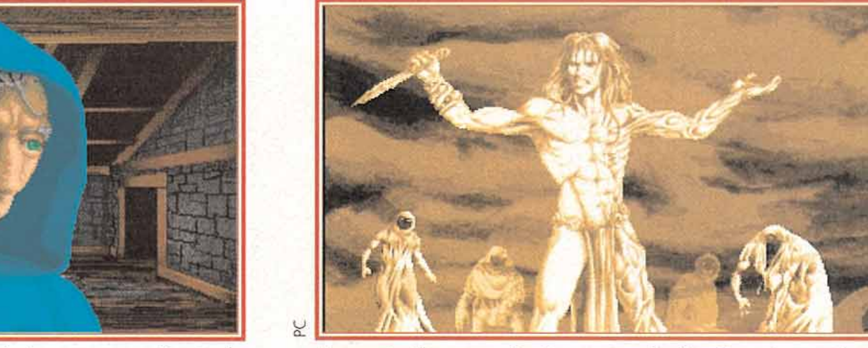




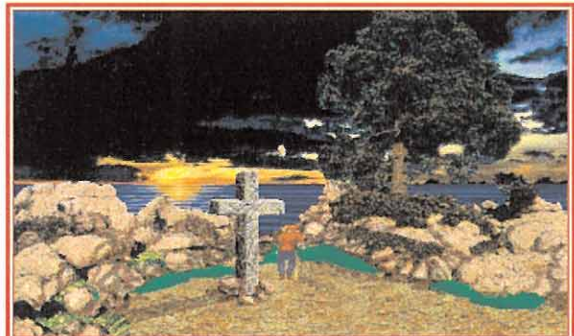
Como podéis comprobar echando un vistazo a estos curiosos dibujos, todas las pantallas del juego fueron previamente trabajadas a mano. Los bocetos resultantes posteriormente se escanearon y se fueron retocados, pixel a pixel, en el ordenador. La calidad gráfica conseguida con este sistema es tan elevada que hay ciertas imágenes que parecen sacadas de las ilustraciones de los muchos libros que escribió Lovecraft.



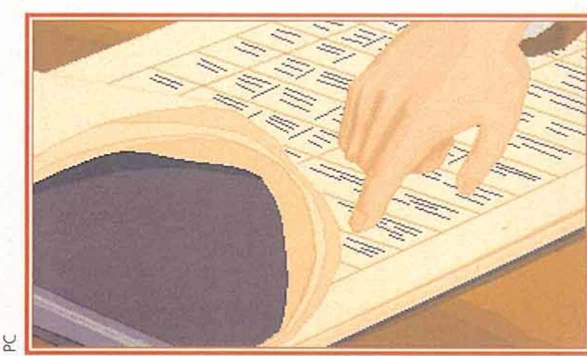
Los extraños habitantes de la ciudad parecen ocultar todo tipo de misterios al protagonista de nuestra aventura.



Una extraña y sangrienta ceremonia ritual es observada al anochecer por Parker en los bosques de Illsmouth.



La llegada del cometa Halley será la señal de que los dioses primigenios están en el Umbral intentando atravesarlo.



Durante el transcurso del juego la mayor parte de nuestros movimientos estarán destinados a recopilar información.



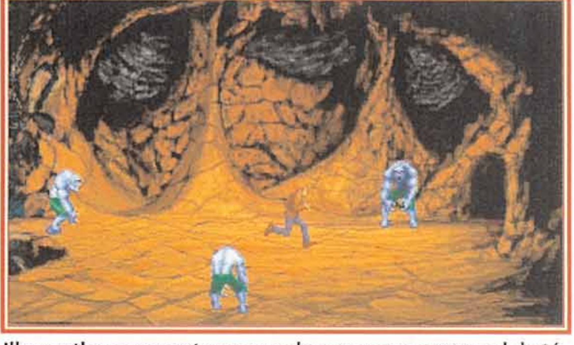
Los distintos personajes que intervienen en el programa se nos presentan en primer plano al interactuar con ellos.



Aquí tenéis un claro y "edificante" ejemplo de la estupenda calidad conseguida en los gráficos de esta aventura.



Parker deberá visitar todas y cada una de las casas del pueblo antes de obtener los datos para resolver el enigma.







Illsmouth se encuentra socavado por una enorme red de túneles en los que habitan todo tipo de criaturas infernales.

de las videoaventuras, pero que estaban deseando ver algo diferente de lo habitual.

Todo el juego está, asimismo, cuidado hasta el más mínimo detalle. Las piezas del rompecabezas encajan una tras otra, los misterios se suceden continuamente y, casi sin darnos cuenta, nos encontramos enfrascados en la terrorífica aventura de la mano de Parker.

INFOGRAMES SIGUE SIENDO SINÓNIMO DE CALIDAD

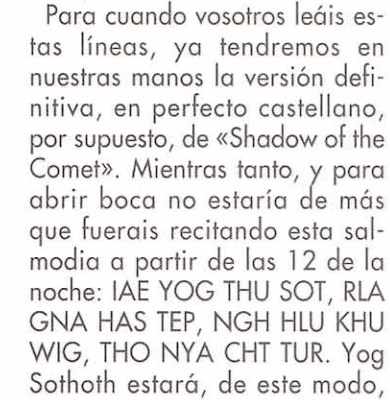
Con «Shadow of the Comet» se cierra el principio de la nueva etapa de la prestigiosa compañía francesa.

Claro que, como ya os hemos comentado, no todo va a quedar así. A este interesante programa le seguirá toda una serie –por supuesto, si Infogrames cumple lo prometido– de nuevas aventuras gráficas ambientadas en el fantástico universo Lovecraftiano. La calidad del programa, con sus acreditados antecedentes, no puede, en ningún caso, ser mala.

Para cuando vosotros leáis estas líneas, ya tendremos en nuestras manos la versión definitiva, en perfecto castellano, por supuesto, de «Shadow of the Comet». Mientras tanto, y para abrir boca no estaría de más que fuerais recitando esta salmodia a partir de las 12 de la noche: IAE YOG THU SOT, RLA GNA HAS TEP, NGH HLU KHU WIG, THO NYA CHT TUR. Yog Sothoth estará, de este modo, contento y será bienvenido sobre el planeta Tierra.

El Caos se acerca inexorablemente, Infogrames lo trae.

J.G.V.



THE SU

Elegidos



La historia narra una terrible confrontación entre las fuerzas del bien y del mal, en la que las tinieblas avanzan más y más sobre el mundo.

Una palabra será suficiente para comunicarnos con todos los personajes que nos encontremos en nuestro deambular por el laberinto. Pero, ¿cuál? ¡aahh...!



Recordad esta imagen porque no es demasiado habitual en el desarrollo del juego. Pocos amigos nos esperan, pero la ayuda que nos prestarán será utilísima.

Cae la tarde en el páramo, mientras una ligera brisa sopla a través de las ventanas del Salón del Consejo. Rowena, la maga suprema, pasea intranquila de un lado a otro de la estancia. Un grupo de sacerdotes observa impasible la escena.

Jairus inquiere: "Es necesario". "No", replica ella, "no podemos descubrirnos ahora". "Pero las fuerzas del Tejedor de Sombras ya han entrado en acción", contesta el hechicero. "Sólo hay una salida. El Gran Consejo debe reunirse. La esfera decidirá". En silencio, los sacerdotes despejan la sala y ceden su sitio a los ancianos que, poco a poco, van ocupando la enorme mesa circular que preside la habitación. La Esfera comienza a iluminarse como resultado de la invocación. Un rostro aparece. La decisión ha sido tomada. Tú eres el elegido.

Pero, ¿qué es esto? ¿Acaso una pesadilla? No. Tan sólo la guerra entre el bien y el mal que no cesa. Esto es «The Summoning».

- SSI
- En preparación: PC
- JDR

Tenemos la seguridad de que no puede haber nadie, absolutamente nadie, que no haya, al menos, oído hablar de SSI y sus geniales juegos de rol y estrategia.

Estamos convencidos de que existe una inmensa legión de seguidores de esta compañía y de sus excelentes productos. Y, es más, sabemos que ninguno de ellos nos perdonaría no informar a tiempo sobre este «The Summoning», el último mundo mágico creado para ellos.

Pues que nadie se sienta intranquilo. No os podemos contar todos los secretos de esta nueva producción, pero, al menos podemos deciros en líneas generales el aspecto que presentará. Abrid bien los ojos y contemplad las primeras imágenes de «The Summoning».

LA PREPARACIÓN

La historia que narra el juego es una de esas típicas confrontaciones entre las fuerzas del bien y del mal, en la que las primeras llevan las de perder mientras las tinieblas avanzan más y más sobre el mundo. Perdón, ¿hemos dicho típica? Quizá nos hemos dejado llevar por una primera impresión (que casi nunca son demasiado correctas). Sería más adecuado comentar que parece típica, no que lo sea.

¿Y cuál puede ser la diferencia con otros programas? Pues en primer lugar, la estupenda ambientación que posee «The Summoning». Asumimos el papel de un aventurero, en principio anónimo, elegido sin saberlo para intentar detener el imparable avance del poder del Tejedor de Sombras, o sea, del malo de la película.

Durante varios meses, nuestro héroe se prepara a conciencia para afrontar el reto para el que ha sido designado en las mejores condiciones posibles. Sin embargo, el Tejedor ha sido más rápido y en una jugada maestra y mortal, nos asesta un duro golpe aniquilando a nuestros mentores y difundiendo el caos por toda la Tierra. Por fortuna antes de que seamos atrapados, Rowena, la archimaga, nos envía al laberinto que guarda la única posibilidad de derrotar al pérfido señor de las sombras, los sellos mágicos.

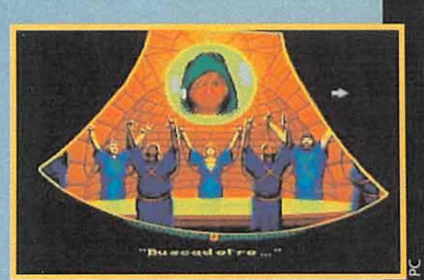
MIL CAMINOS LLEVAN A ROMA

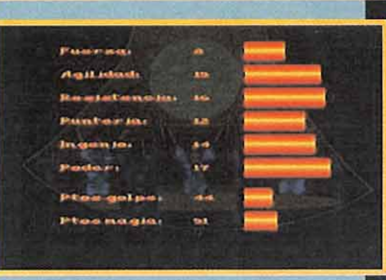
Tras esta magnífica historia, aparece el universo en el que se desarrolla el juego. Un vasto y enrevesado laberinto en el que lo más sencillo es perderse o acabar siendo un montón de despojos a manos de violentos y sanguinarios enemigos y bestias.

Este complicado laberinto se presenta en pantalla en una perspectiva isométrica, similar a la que se puede observar en juegos como «Shadowlands». Con la diferencia de que ahora no manejamos a un grupo, sino a un solitario personaje, que se las tendrá que ver con todos los peligros que se os puedan pasar

El aventurero perfecto

Uno de los aspectos más importantes de un JDR es, sin lugar a dudas, la generación de nuestro personaje y las características que lo definen.





En «The Summoning», aparte de un punto esencial, es tremendamente sencillo de realizar. Tanto, que es posible hasta que nos olvidemos de ello. Al cargar el juego, se nos ofrecerá la opción de diseñar por nuestra cuenta y riesgo a nuestro aventurero, o bien de elegirlo entre alguno ya definido por defecto. En este último caso, tres rostros aparecerán en pantalla con sus atributos respectivos.

Si nos inclinamos por la otra opción, podremos decidirnos bien por unas capacidades que se asignarán de forma aleatoria, bien por unas que cuantificaremos nosotros. Además, será posible escoger entre cuarenta y dos personajes diferentes en el aspecto físico, aparte, lógicamente, de bautizar con el nombre que más nos guste a uno de los mismos.

UMMONING



La magia no podía faltar en un juego de estas características. Todos los hechizos se realizarán mediante la combinación de distintas posiciones de nuestras manos.



Aún sin presentar excesivas innovaciones en cuanto a desarrollo en el juego, «The Summoning» posee una excelente calidad técnica y grandes atractivos.

El juego se desarrolla en un complicado laberinto presentado bajo una perspectiva isométrica.

Los combates, sin presentar un aspecto espectacular, sí exigirán buenos reflejos y puntería, ya que de nuestra posición ante el enemigo dependerá el resultado.

La opción de automapeado es otra de las características destacables del programa. Poco a poco, todos los escenarios irán apareciendo en una imagen similar a ésta.

s para la gloria

La pantalla del personaje

Aquí es donde encontraremos, en todo momento, la información necesaria para el juego y todos los iconos de acción pertinentes. A la izquierda, se puede apreciar un esquema de nuestro protagonista, tanto su rostro como su figura, junto a un par de indicadores –una espada y un cetro– que indican nuestro estado actual de daños y poderes mágicos. Entremedias, se observa un pequeño saco.





A medida que vayamos recogiendo objetos, poseedores de un particular peso y forma y que dejaremos en cualquiera de las cinco "estanterías" dispuestas a tal efecto, el saco irá aumentando de volumen hasta que llegue un momento en que no seamos capaces de llevar nada más, debido a la carga excesiva que hemos de soportar.

Según lo que en un determinado momento llevemos entre manos, o los hechizos que hayamos definido, las cajas que se encuentran situadas en la parte superior derecha se irán llenando de iconos que nos indican las acciones que se nos permiten realizar. Debajo de estas cajas, se aprecian las diferentes estadísticas que nuestro personaje va acumulando, tanto en experiencia, como en el manejo de armas y hechizos.

Un detalle importante que no podemos pasar por alto es el acceso a esta pantalla y el hecho de que el juego funcione en "tiempo real". Lo de tiempo real se refiere a que, mientras estemos ante esta imagen, la acción que ocurra en la zona de juego no parará, o sea, que si entramos en la pantalla mientras un enemigo nos ataca, dicho enemigo lo seguirá haciendo aunque no lo veamos. Así que ya sabéis, procurad estar atentos, y vigilad que no haya nadie a vuestro alrededor.

El acceder a esta sección del juego es lo más simple que os podáis imaginar. Basta pinchar con el ratón en la parte superior de los iconos, y arrastrar la imagen hacia arriba o hacia abajo, según queramos verla o salir de ella. ¿Fácil, no?

por la cabeza: magos, murciélagos, trampas, hostiles caballeros... Pero, por supuesto, la escasa técnica que poseemos inicialmente, tanto en el arte de la lucha como en el de la magia, se verá poco a poco incrementada a medida que vayamos superando obstáculos. ¿No habíamos mencionado la magia? La verdad es que un juego como éste sin su correspondiente dosis de brujería y hechizos estaría algo cojo, ¿no?

Bueno, este arte se desarrolla gracias a unos papiros que nos muestran los distintos encantamientos posibles y que iremos recogiendo por el camino. Cuanto más se eleve nuestra experiencia mayor será nuestra habilidad en este campo, llegando a realizar sortilegios dignos del mismísimo Merlín.

Además, lo que casi parece un truco de magia, es la, cada vez más usada, opción de automapeado. Gracias a ésta, sabremos las zonas que hemos explorado, y los caminos que nos quedan por investigar de un modo más que claro, observándolo en pantalla.

¿HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE?

De lo que, por supuesto, no podemos dejar de hablar es del apartado de la interacción con el resto de los personajes que deambulan por el mundo de «The Summoning». Todo consiste en situar el ratón sobre ellos y "pinchar".

Inmediatamente, se presentarán solitos y nos permitirán interrogarlos sobre lo que nos parezca más conveniente (los pacíficos, claro. Los hostiles no nos dejarán decir ni esta boca es mía). Pero las preguntas se hacen de un modo muy particular. No es mediante una frase, sino con una palabra concreta. Muchas veces, no será fácil averiguarla, por lo que habrá que investigar hasta encontrar las pistas suficientes.

Y, básicamente, en esto consiste todo lo que se podrá disfrutar en «The Summoning». Remarcamos lo de "básicamente", ya que es sabida la complejidad que puede encerrar un JDR bajo una inocente apariencia de sencillez. Pronto será posible comprobar lo que puede dar de sí la última producción de SSI, que además aparecerá en un magnífico castellano evitando la mayor cantidad posible de problemas de comprensión a la hora de jugar.

Los requerimientos de sistema no serán demasiado elevados. Pero será mejor no echar las campanas al vuelo hasta que no nos encontremos ante la versión definitiva que saldrá a la calle. No creemos olvidarnos de ningún detalle importante, por lo que lo único que nos resta comentar es el deseo de que podamos jugar con «The Summoning», cuanto antes, mejor.

F.D.L.

La Bella y la Bestia



■DISNEY/INFOGRAMES
■En preparación: PC

La principal característica que hace que un cuento adquiera el rango de clásico y eterno es, ni más ni menos, que su sencillez. "Chico conoce a chica, chica se enamora de chico, chico se casa con chica y..., comen perdices". Así de simple y así de difícil. Luego se pueden introducir más complicaciones a la trama, pero siempre nos tropezaremos con el amor... El amor entre seres humanos, entre animales, entre humanos y animales..., ¿entre humanos y animales?

REPETIMOS: EL AMOR ES CIEGO

¿Entre humanos y animales? ¿Qué cuento ha arriesgado su eternidad con este argumento? Señoras y señores: Disney nos presenta «La Bella y la Bestia». Y no sólo lo hace (lo ha hecho para ser exactos) en cine, sino que también se atreve con el mundo de los ordenadores personales, con un programa de entretenimiento, destinado no sólo a los más pequeños, sino también a toda la familia. Si la factura de la película es excelente, con éste mismo adjetivo calificamos las imágenes que hemos podido ver del juego. Excelentes y espectaculares hasta tal punto que, en muchas ocasiones,



PC



PC



PC

La Bella es igual de hermosa en este programa que en la película. Como la Bestia, nos enamoraremos de ella hasta perder nuestro disco duro por completo.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

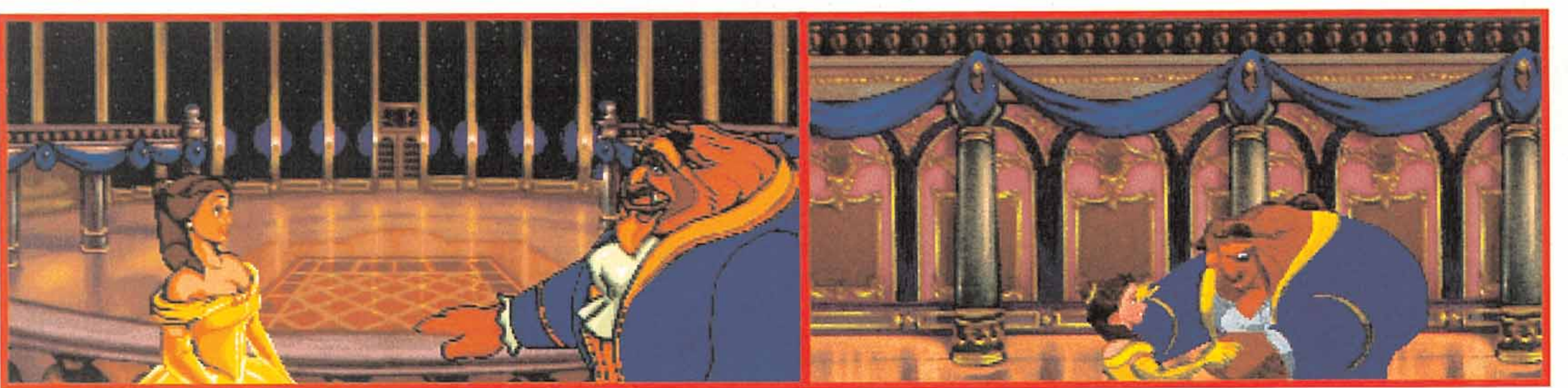
La historia de la bella que se enamora de una horrible bestia forma parte de muchas y muy diferentes culturas. En la occidental, por ejemplo, los rastreadores de lo arqueológico han encontrado antecedentes en la mitología y en los dramas de la Grecia clásica. Al parecer, el primer relato escrito, con estos personajes como nucleo central de la trama tal y como se conoce en la actualidad, data del año 1550 y se atribuye al italiano Giovan Straparlo. La fama, sin embargo, se la suelen llevar escritoras francesas del siglo XVIII como Madam Le Prince De Beaumont y Madame Gabrielle di Villeneuve, que también emborronaron cuartillas repletas de fantasía. En el cine, el primero en adaptar este cuento fantástico fue el director galo Jean Cocteau en 1946, con una extraña versión que pretendía, mediante símbolos, encontrar paralelismos con la sociedad de su época. A esta película siguieron muchas, incluidas incursiones eróticas como «La Bestia» de Borowczyk a mediados de los setenta, que culminaron con una serie de televisión ambientada en el Nueva York de nuestros días, ya emitida en España con más pena que gloria.

«La Bella y la Bestia», que en la actualidad han estrenado cines de medio mundo, es el trigésimo largometraje de dibujos animados nacido en la factoría Disney. Ha sido necesario que el género demostrara por enésima vez sus posibilidades comerciales para que los estudios Disney retomaran la vieja idea y la terminaran con un "The End" ya clásico en sus películas: el hechizo se rompe y la Bestia se transforma en el apuesto príncipe que nunca debió dejar de ser.

En «La Bella y la Bestia» se encuentran casi todos los elementos que han contribuido a hacer de los estudios Disney una leyenda: un relato sin nada que envidiar a los cuentos de hadas de los hermanos Grimm donde la magia y la fantasía campan a sus anchas; un guión plagado de sonrisas y lágrimas sabiamente dosificados; un equipo de profesionales tras "la cámara" competente y preciso; un estilo artístico muy característico; una música perfectamente engarzada con la acción; la elección de unos actores que hacen un excelente trabajo dando sus voces a los personajes; y algo de moralina repleta de buenas intenciones y sentimientos. Habría que destacar también que no estamos ante una película pensada para entusiasmar a los más pequeños de la casa por una razón muy sencilla: con «La Bella y la Bestia» los padres no recuerdan su niñez como cuando llevan a sus hijos a ver «101 dálmatas» o «Bambi». Por eso, la Disney ha introducido toques "adultos".

Y una recomendación: que se abran bien los ojos y se ensanchen las orejas cuando en la pantalla aparecen los sirvientes del castillo de la bestia. Crítica y público, en rara coincidencia, aseguran que lo más logrado de esta película son la tetera señora Potts, el candelabro Lumiere, el reloj Cogsworth, las tazas y la cubertería o el armario loco. Los sirvientes del castillo son más divertidos hechizados que deshechizados. En este caso, el deshechizador que los deshechiza no es un buen deshechizador.

S.E.A.







ES CIEGO

asistimos a una proyección cinematográfica en nuestros PC. El amor es ciego, pero nosotros no. Por esto no podemos resistirnos al encanto de un juego que, al igual que la película, revolucionará el software de entretenimiento.

UN PROGRAMA DE FÁBULA

La unión de Disney e Infogrames ha sido perfecta. La compañía americana sabía lo que quería y la firma francesa conocía la manera de reflejarlo en una pantalla de ordenador. De este modo nace «La Bella y la Bestia». Un programa de PC, cuyo principal objetivo es el entretenimiento, y que consta de cinco fases repletas de divertidos personajes, las mismas tazas, plumeros, armarios, relojes, teteras, candelabros, etc, que cobran vida en el filme de Disney.

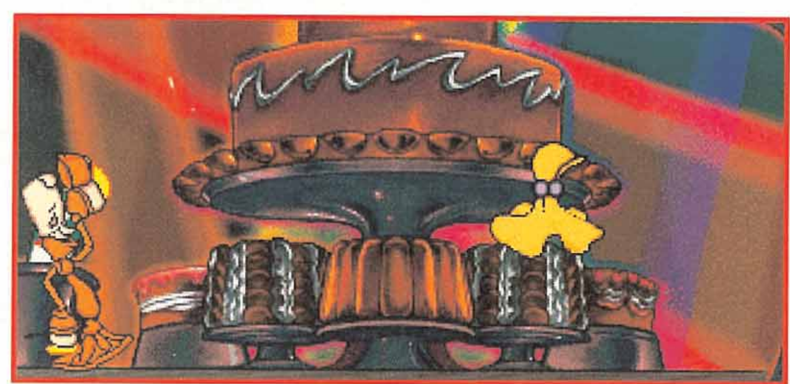
Cada nivel tiene su protagonista principal, su escenario específico, su objetivo concreto, sus reglas establecidas, su música particular y su estilo definido. De este modo nos encontramos con un simpático armario, Armoire, en la fase de la Lavandería, que deberá conseguir el traje de la Bella, desafiando los inconvenientes de un arcade. En el Jardín, un plumero limpiará toda la nieve que le indiquemos, para que las flores vuelvan a la vida. En la Cocina, Mrs. Potts, un tierna tetera nos ayudará a preparar la tarta que se servirá en el gran baile. Durante éste, Mr. Lumiere, un candelabro muy marchoso, organizará un espectacular "baile de objetos", en una fase en la que nuestras habilidades musicales nos servirán de mucho. Y para terminar, Mr. Cogsworth, un reloj responsable, se hará cargo de ordenar los libros de una biblioteca, la inestimable ayuda de nuestra memoria.

MÚSICA CELESTIAL

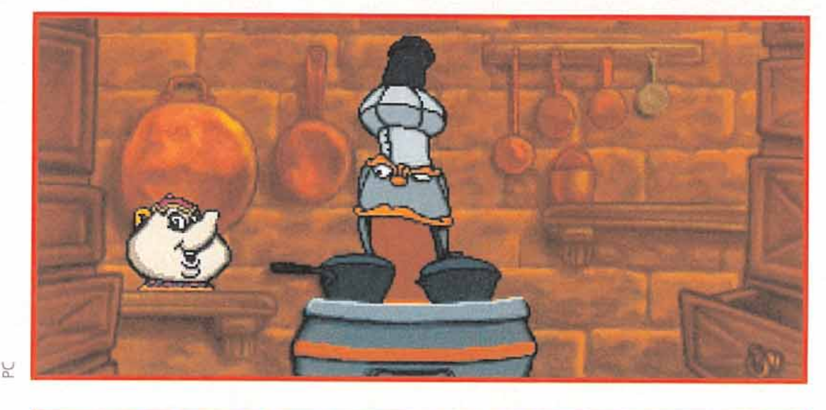
La Bella y la Bestia bailan en este programa al ritmo de una música celestial. Notas que salen de la banda sonora de la película, con partituras como "Gaston´s theme", "Be our guest", o el mismo tema de la Bella. Una música que acompañará a la perfección al juego. Este promete ser tan clásico como el cuento en el que se inspira: una sencilla y eterna historia del amor. Y, lo más difícil aún, también asegura ser ameno para todos y cada uno de los miembros de la familia.

O.S.G.

PC



PC



PC



Todo el mundo ha coincidido en lo mismo: los personajes inanimados de la película son, cuando cobran vida, más animados que nadie. Lo mismo ocurre en el programa.



MANIACOS DEL CALABOZO

¿Lo habéis notado? ¿Os habéis fijado si la sangre del último monstruo que ensartasteis en vuestra espada tenía algo raro? Francamente, yo no he percibido diferencia alguna respecto a meses anteriores. No entiendo por qué dicen que la primavera la sangre altera...

En fin, da igual. Sigamos con lo nuestro tras este comienzo que invita a la profunda reflexión. Como ya os estáis imaginando, lo que empezáis a leer no estará exento de aventuras, ni le faltaran historias varias para todos los gustos

El mundo del JDR rebosa de peligros, y cada vez más en nuestra tierra. A «Legend», cuyas excelencias alababa brevemente el pasado número, se debería haber añadido en vuestra colección «Legends of Valour». Este juego tiene un desarrollo tipo «Ultima Underworld». No obstante, su temática y estructura lo hacen muy entretenido: hay más posibilidades y más concreción en el objetivo. En cada momento tienes algo que hacer, cosa que en la obra de Origin se echaba de menos, al menos por un servidor.

Aunque quizá es muy pronto para hacer valoraciones como la siguiente, me da la impresión de que siguen gustando más los JDRs del estilo «Dungeon Master» que estos, con todas sus maravillas de gráficos vectoriales. Por eso, no me extrañaría que tuviera bastante más éxito que los citados el que ya debe estar a punto de publicarse oficialmente: «Eye of the Beholder II».

Y no debe de faltar ya mucho para que los más masoquistas de los maniacos puedan seguir con su pasión. Si ya has terminado «Elvira II» y no sabes con qué quedarte atascado, no te preocupes. Dentro de poco tendrás aquí «Waxworks», pero siento comunicarte que no es tan difícil como los de rescatar a la bruja. Por contra, te informo que ofrece más variedad y entretenimiento, en mi opinión.

Tampoco quiero olvidar a un JDR cuya publicación está próxima, si bien no es tan inmediata como la obra de SSI. Me refiero a «Ultima VII», de Origin y su Lord British. Aparte de las escasas fotos que he visto, los testimonios que he recibido sobre él de algunos maniacos me impulsan a pensar que va a ser una verdadera gozada. Venga, secaos esa babilla que se os cae, no vayáis a mojar la página.

ATENCIÓN: NUEVO SISTEMA DE VOTACIÓN

No olvidéis mirar la Calabozolista, donde podréis ver la evolución en los gustos de los demás maniacos de vuestros JDRs preferidos. ¿He dicho de los demás? Hombre, y también del tuyo si ejerces el derecho que te corresponde por leer esta sección. Por cierto, que he decidido cambiar el sistema de votación para darle mayor flexibilidad, dado que muchos queréis votar a más de tres y otros sólo lo hacéis a uno.

En adelante, contáis, en cada carta, con seis puntos que distribuir, tal y como queráis, entre los juegos que sean vuestros preferidos. Por supuesto, no os pongáis a dar medio voto a nadie porque os buscaré para cortaos el cuello.

Para que os quede más claro, voy a poner un ejemplo de votación. El maniaco Nodejo Dejugar Nunca quiere dar sus votos, pero sólo hay un JDR al que quiera votar, o sea que le da sus 6 puntos. Pero a los dos meses, Nodejo ha jugado ya a otros tres que le han gustado también, pero menos que el primero. Su nueva votación podría ser tres puntos para el primero, y un punto para cada uno de los otros tres. Como perspicazmente habréis podido deducir 3+1+1+1=6 puntos, que era los que podía repartir.

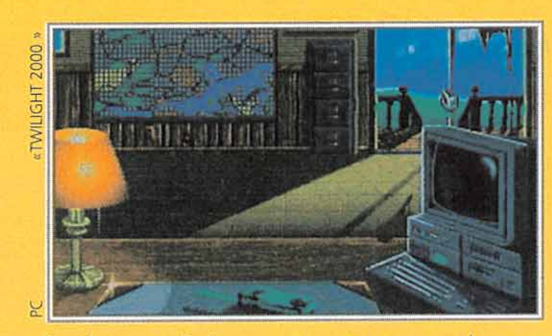
¿Enterados? Bueno, dentro de unos párrafos nos volvemos a ver en la Calabozolista.



«MEGATRAVELLER II» PC

OTROS MANIACOS

Empecemos explicando un término que suelo emplear y que al parecer algunos maniacos no acaban de entender. Bien, la diferencia entre JDR y RPG... Que no, que es una broma. No os preocupéis los veteranos, no es eso, esta vez se trata de describir un spinner (me agacho para esquivar posibles proyectiles de parte de la concurrencia). Venga, los que ya lo sepáis esperadnos dentro de dos párrafos.


«TWILIGHT 2000» PC

Un spinner es un mecanismo que te hace girar, cambiándote la dirección en que avanzas. Cuando entras en un cuadro que tiene un spinner no puedes evitar ser cambiado de dirección, por lo que si sigues avanzando por no haberte percatado del giro (lo que suele ocurrir) es bastante posible que: a) Te pierdas; b) Te vuelvas loco buscando lo que veías frente a ti antes de entrar en el cuadro; c) Si estás haciendo mapa..., lo hagas en sucio.

La forma de detectar si has entrado en uno es mirar todo el rato al frente; si en un avance ves algo que no es coherente con lo que veías antes hay bastantes posibilidades que estés sobre uno. La mala noticia es que, en todo juego que tenga spinners, siempre habrá al menos uno que no puedas detectar de esta forma por la simetría de la habitación o el lugar. Típicamente, en un pasillo largo. Dicho esto, vamos a reunirnos con

LEGENDS

Mittledorf no es una ciudad muy abierta a los extraños, si bien tampoco es manifiestamente hostil. Si leéis las siguientes líneas estaréis bien preparados para competir con los lugareños en igualdad de condiciones.

Pero antes, dejadme que esboce un poco el contenido de este especial. Empezaremos describiendo cómo sobrevivir en Mittledorf. A continuación, se analizarán algunas de las primeras misiones que deberéis cumplir. Finalmente, incluiremos varios de los misterios que oculta la ciudad para que vayáis proponiendo su solución. Nada más llegar a Mittledorf recibiremos un consejo por parte de un viandante casual. Es conveniente que hagamos caso del mismo y ya tendremos un punto por el que comenzar. Efectivamente, nuestro primer objetivo será localizar a nuestro primo Sven.

Pero lo primero que debemos hacer es explorar la ciudad, rellenando el mapa que acompaña al juego. Aquí recomiendo hacer trampas, o sea, explorar toda la ciudad sin grabar partidas. De esta forma, no consumiremos comida, bebida, tiempo ni dinero innecesarios. Una vez completa la exploración, con los lugares que el mapa incorpora localizados y señalados, es el momento de empezar la partida en serio.

Una vez comencemos, es conveniente ir corriendo a todos los sitios, pues no nos cansamos más y sí, en cambio, comemos y bebemos menos, ya que precisamos menos tiempo para cumplir las misiones.

Ahora, ya podemos buscar a Sven, búsqueda que nos llevará a través de varias tabernas con infructuoso resultado. La única conclusión que se saca de aquí es que debemos incorporarnos a algunas de las hermandades de la ciudad y ganar rangos en ella. En este momento empieza la aventura... Pero antes es conveniente asegurarnos la manutención.

El dinero, aparte de ganarlo, es conveniente ahorrarlo. Esto significa que pasemos de hospedarnos en algún hostal: no es necesario, ya que podemos dormir en cualquier sitio que nos parezca seguro por la cantidad de cero pesetas. Para los que no quieran privarse de techo en las inhóspitas noches de la ciudad, la posada más económica es Seamen's Lodgings. La bebida más barata es el agua, que encontraremos en los subterráneos: basta con acercarnos a las numerosas cataratas que hay por allí. En particular, en el pasaje misterioso que hay detrás de la Custom House hay una cascada próxima a la salida. Y en cuanto a tabernas, la mejor, en cuestiones monetarias, es el Casino. Pero, lo primero que debéis hacer es generar el personaje (un consejo: procurad no gastar mucho en compras en el lugar de origen). Basta ya de ahorrar dinero que no tenemos; vamos a conseguirlo.

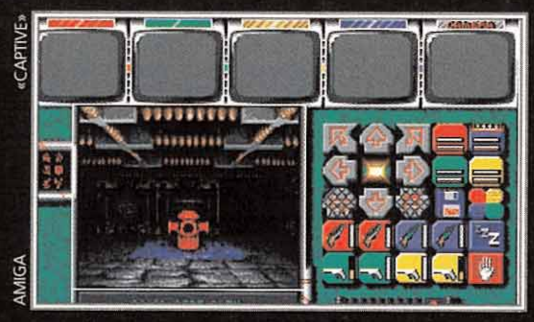
Ya en Mittledorf encontraremos monedas por las ca-



PC

los restantes maniacos, los engreídos veteranos.
Comenzamos con las opiniones de Javier Prieto, de Sevilla, a quien «Eye of the Beholder» le gusta mucho y sufrió enormemente con la crítica que aquí se le realizó. En su opinión, hay gran variedad de monstruos, el sistema de magia es uno de los mejores puntos del programa, no hay carencia de comida, tiene un excelente ambiente sonoro y el hecho de que sea difícil localizar los interruptores contribuye a la calidad del juego.

Bien, una por una. Puede que globalmente sí haya variedad de monstruos, pero en cada nivel sólo salen hasta dos distintos, ¿verdad?; dado el tiempo que permaneces en cada nivel, no me parece que los monstruos varíen mucho. Por contra, en «Shadowlands», al que te refieres, hay menos, globalmente, pero se combinan de forma menos monótona. El sistema de magia es super simple y no requiere casi estrategia: que te quedas sin hechizos, te echas una dormida y los recuperas; compara con las excelencias de «Shadowlands» en que tienes que planificar el consumo para no quedarte sin nada. Respecto a la comida, quizá fui un poco exagerado, lo siento, pero la sensación de intranquilidad es evidente. El ambiente sonoro a mí no me parece bueno, pero esto es absolutamente subjetivo: no entro en discusión. Y en cuanto al tema de los interruptores, creo que la adicción de un juego se obtiene por el ingenio de sus enigmas, de "comerse el coco" intentando resolverlos, y no dejarte los ojos y la paciencia mirando dos minutos cada pared del juego no sea que te dejes un puntito y no puedas proseguir el avance.


«CAPTIVE» AMIGA

Javier prosigue alabando las excelencias de «Ultima VII» y proclamando como mejor casa de JDRs a Origin. En sus juegos encuentra lo que más valora en un JDR: calidad y cantidad de mapeado. Por último se despide calificando de "sucedáneo" de JDR tanto a «Shadowlands» como a «Ishar». En el segundo estoy de acuerdo, pero en el primero..., no sabes lo que te pierdes.

Desde Chiclana de la Frontera (Cádiz), Roberto de Nicolas pregunta cómo matar a la bruja del vestuario en «Elvira II». En cuanto tengas la suficiente experiencia (nivel 5) no supondrá gran dificultad, sobre todo si la golpeas en el ojillo. Sí hay JDRs que no sean los típicos de magia y guerreros, como «Megatraveller», «Megatraveller II», «Twilight 2000» o «Captive», pero no recuerdo ninguno tipo James Bond. Respecto a mi recomendación para tu Amiga, será «Shadowlands» o el más reciente «Legend». Os lo imaginabais, ¿eh? Ninguno está en español, pero merecen la pena pese a ello.

Habla ahora Javier Saenz, de Teruel, que pregunta por «Shadowlands», tras declararse "recién llegado" a este mundo, lo cual demuestra con su pregunta. Está atascado (o eso cree) en el calabozo 3, pues no es capaz de coger la comida del pasillo paralelo. Aunque es deseable coger tales cosas, tu avance puede proseguir a través de los tres sensores de presión que debes ya haber visto: pon un hombre en cada uno..., pero lee primero lo que te va a ocurrir. De todas formas, basta que empujes el ladrillo deslizante para que se abra un boquete en la pared del sur y puedas acceder a esos bienes que tanto ansías. Y en cuanto al cartel, léelo con tres de tus personajes (da igual quienes) y a su lado se abrirá otro agujero para acceder a ese hechizo que tanto codicias.

A Marcos Mínguez, de Barcelona, le ha gustado «Eye of the Beholder» ("no me ataca los nervios ni nada por el estilo") y dice que es bastante fácil: no hay enigmas, adivinanzas, objetos que parecen no tener uso, ni monstruos invencibles. Pero a lo que voy es a su pregunta sobre si va a salir el JDR original «Dungeons & Dragons» para PC. Por la descripción que das del mismo, Marcos, estás hablando del «Dungeon Master». Lo único que te puedo decir es que lo iban a publicar, pero luego, DESGRACIADAMENTE, cancelaron la edición, esperemos que temporalmente. Y esto os lo digo a todos: «Dungeon Master» es un juego que hay que disfrutar. Venga, demos un poco la murga entre todos a ver si cancelan la cancelación. Que sí, que merece la pena, de verdad.

Y ahora un poco del clásico pero no olvidado «Dark Heart of Uukrul». Del mismo pregunta Luis Mendoza, de Madridejos (Toledo). El spinner que dificulta el paso hacia la verja que se abre con la llave que te da el esqueleto de las catacumbas, está también en ellas, en el centro de una habitación con forma de cruz, en cada una de cuyos cuatro vértices hay una puerta. Respecto a la puerta oculta pasado Borasal, no precisas el uso del hechizo Altis; basta con que registres (Search) las paredes exhaustivamente. Por cierto, todos sabréis que tras ambos sitios buscados por Luis hay un corazoncito de piedra, ¿o no?

Y Patricio Molina, de Huelva, interviene con «Lord of the Rings». Primero me cuenta una serie de problemas bastante raros que le ocurren con el programa: en mi opinión se trata de fallos del software y quizá puedas conseguir que te lo cambien, pero no creo que así soluciones el problema. Los PCs no son tan compatibles como parecen... Respecto a por dónde empezar en el juego..., difícil cuestión. Yo comencé explorando de arriba abajo la comarca y cumpliendo todas las misiones que allí se ofrecían; desde luego, si hay una serie de cosas que es conveniente hacer antes de salir al Bosque Viejo: reclutar a Merry y a un enano que hay en una taberna, conseguir el rubí de un fantasma y encontrarte con Hawkmoon. Para empezar la conversación, la palabra NEWS es la que te lleva más directo al grano, pues del texto que se te responda podrás deducir alguna palabra con que seguir la conversación. Otra que a veces sirve es JOB (dedicación).

Patricio ha sido el último en hablar en esta reunión. Espero que la hayáis disfrutado como las anteriores. El próximo mes, más.

Ferhergón

LA CALABOZOLISTA

Prosigue la hegemonía de «Shadowlands», cuya diferencia es cada vez mayor con sus competidores. Sí, es un gran clásico que tardará en ceder su primer puesto. No veo ningún rival con la fortaleza suficiente, visto el fracaso de «Ultima Underworld» que, por cierto, ha recibido este mes sus primeros votos. Sólo quizá «Dungeon Master», si fuera publicado, o «Ultima VII» pueden entablar pelea por los primeros puestos. Y demos también un voto de confianza a «Eye of the Beholder II». Desde luego, ninguno de los hasta ahora publicados le hace sombra. Por otro lado, destacaremos la subida meteórica de «Eye of the Beholder» así como el resurgimiento de «Dark Heart of Uukrul» y la escasa duración de «Ishar» como uno de los favoritos. En resumen, continúan copando el podium los clásicos.


AMIGA «SHADOWLANDS»

LISTA DE CLASIFICACIÓN GLOBAL
Votos contabilizados hasta febrero-93

1.- «Shadowlands»
2.- «Dark Heart of Uukrul»
3.- «Bloodwych»
4.- «Eye of the Beholder»
5.- «Elvira II: Jaws of Cerberus»

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL
Votos contabilizados en febrero-93

1.- «Shadowlands»
2.- «Dark Heart of Uukrul»
3.- «Eye of the Beholder»
4.- «Lord of the Rings»
5.- «Bloodwych»

...F VALOUR



PC

lles, así como lingotes de oro y tesoros, que podremos vender en cualquiera de sus tiendas, preferiblemente en las más caras. Otra forma de obtener capital es con los trabajos que se proponen en los tablones de anuncios. Estos, casi siempre, consisten en llevar un objeto de un lugar a otro. Cambian diariamente y es conveniente cumplirlos al principio, pues si no los realizará otra persona. Otra forma de enriquecerse, es afiliarse a alguna de las hermandades. Pero esto tiene un precio y cuando llegas al máximo rango pierdes derecho al salario porque tu cargo pasa a ser honorífico.

La forma más rápida de llenar nuestros bolsillos es el comercio. Para esto necesitaréis algo de dinero con el que adquirir los diversos objetos, pero es muy rentable. Las tiendas más baratas son las del sur de la ciudad: Prison Stores y Ship's Chandlers. Por contra, las más caras son las del Norte: Drysdale's Salvage y Hotch's Store. Por las que os aconsejo que no paséis son Pawnbrokers y Copestake's Delicatessen que venden bastante más caro que compran. Ambas se hallan en Precint.

Ya podéis empezar a cumplir misiones de las hermandades. Vais a necesitar el máximo rango en cuatro de ellas: una de luchadores, Mercenarys o Men-at-Arms; otra de magos, Loki's o Asegeir's; alguna de sacerdotes –Aegir, Freya, Odin o Set–; y en la de ladrones. Hay incompatibilidades entre ellas, pero, siempre permiten la combinación de cuatro con las características citadas.

Es muy importante empezar por una de magos o de sacerdotes, pues así conseguiremos rápidamente hacernos con un libro de hechizos. Con él podremos abrir puertas, lo que nos puede ayudar en misiones de las otras hermandades. Si queréis más concreción aún, yo recomendaría las siguientes hermandades: Mercenarys, Loki, Set y la de los ladrones (que es inevitable).

Para encontrar los objetos que se nos encargan, usaremos dos vías. El primer paso es preguntar a los ciudadanos por ellos, pues siempre hay alguno que sabe algo más que nosotros del tema. Otra alternativa es visitar las tiendas para consultar su tablón de anuncios .

Y paso ya a proponer algunas incógnitas que debéis resolver. La primera es cómo contactar con la hermandad de los Ladrones: ¿dónde se encuentra? Ya podéis imaginar que es bastante imprescindible localizar al misterioso grupo.

Las siguientes son misiones de las hermandades:

-¿Dónde está el Vampiro Rojo que se necesita para lograr el antídoto anti-bestias en la tercera misión que nos encargan los Men-at-Arms?

-¿Cómo obtener la otra pirámide que necesitamos para abrir la puerta de la Tumba de las Momias, y así conseguir la placa mística que nos solicitan en la tercera misión de la hermandad de Asegeir?

-¿Qué hay que hacer con el dragón Nidhug para conseguir su estandarte en la última misión que nos encomiendan los Mercenarios?

-¿Cómo capturar el espíritu invisible de Skoll, que se necesita para la tercera misión del templo de Aegir?

Bueno, pues os dejo en Mittledorf. Sus peligros siguen en pie, pero ya no estaréis tan despistados como antes..., o al menos eso espero.



LAS ARMAS S

Hace ya muchos años, se estrenó una película que entró directamente en la mitología de la cinematografía actual. Su nombre era «Star Wars» y fue el principio del Imperio -sin Darth Vader a la cabeza- del emperador Georges Lucas. Cuando comenzaron los rumores de que el rancho Skywalker empezaba a producir videojuegos, todos nos preguntábamos si sería el preludio de un completo "merchandising" sobre las aventuras de Han Solo y sus compañeros. Nos equivocábamos. Hemos tenido que esperar durante largo tiempo hasta que LucasArts se ha decidido a lanzar el juego con el que los seguidores de la película soñábamos noche tras noche. «X Wing» es la prueba de que «Star Wars» sigue tan vigente ahora como al principio.

PC

¿Qué os parecería daros un viajecito por el hiperespacio? Tras el salto os encontraréis de repente, sin ninguna duda, detrás de las filas de la flota imperial.

- **LUCASARTS**
- V. Comentada: **PC, VGA 256 Colores, Sound Blaster**
- **Simulación /Arcade**



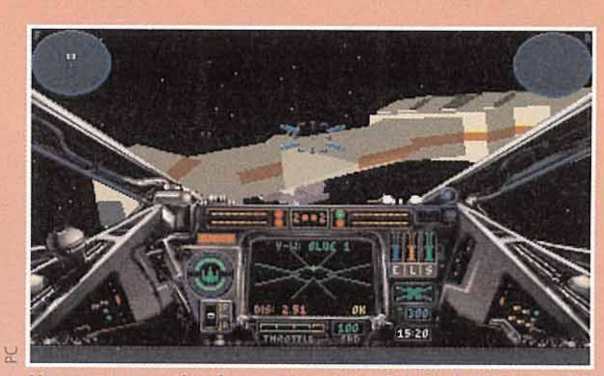
El equipo encargado de la realización del programa «X-Wing» ha estado ocupado las veinticuatro horas del día durante muchos, muchos meses. A cargo del proyecto se encontraba un programador de reconocido talento: Lawrence «Secret Weapons of the Luftwaffe» Holland. De la mente de Mr. Holland ha surgido uno de los programas más interesantes de este año. ¡Y eso que en los pocos meses que llevamos del noventa y tres hemos podido ver ya auténticas maravillas!

¿QUÉ ES X-WING?

Resulta muy difícil encasillar un programa de las características de éste sin caer en estereotipos. Podríamos comenzar comentando que «X-Wing» es un simulador de vuelo espacial. Sin embargo, nos podríais contestar diciendo que uno de los principales requisitos de un buen simulador es que sea real y... ¿habéis volado alguno en el "X-Wing"? Evidentemente no. Seguro que Lawrence Holland y su equipo tampoco.

Por otra parte, «X-Wing» se puede enjuiciar también como un arcade. Todas sus misiones rezuman acción por los cuatro costados y, en pleno vuelo, pocos van a ser los momentos de relax que vamos a tener. Para entendernos, os diremos que en este programa no hay que preocuparse de seguir una ruta, al menos al principio, para llegar a nuestro objetivo. Tampoco nos podemos estrellar contra el suelo. Pero, tendremos que dominar nuestro caza a la perfección si no queremos que las naves TIE del Imperio nos conviertan en polvo estelar.

La conclusión más aparente es que «X-Wing» es un cóctel, con un poco de todo. Y podríamos añadir que con lo mejor de todo. Viene perfectamente documentado, como si de verdad existiera un Imperio y una rebelión, como si un Ala X fuera tan asequible como un utilitario.



PC

Una nave enemiga intenta cerrarnos el paso. Nuestros lasers conseguirán destruirla con un par de disparos.



PC

Una de las posibilidades de «X-Wing» es la de poder revisar, en la sala de proyección, la película grabada de la misión.



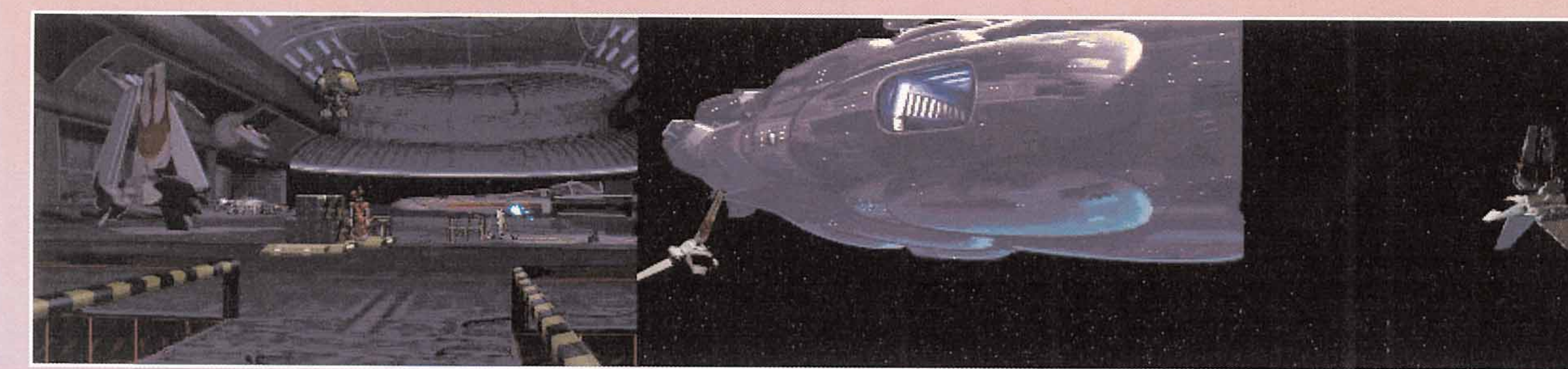
PC

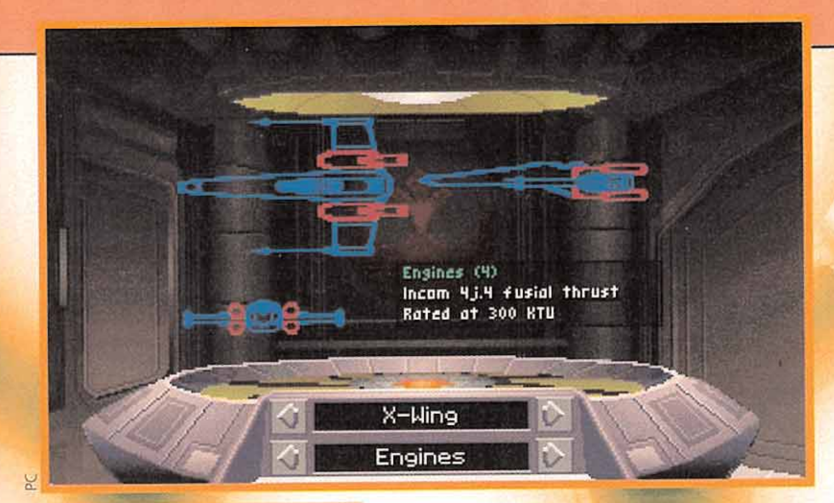
El juego contiene tres tipos diferentes de misiones: unas de entrenamiento, otras pregrabadas y otras generales.



PC

Al revisar la película de nuestros últimos movimientos podremos hacerlo desde cualquier ángulo que deseemos.





PC

X-WING

La principal ventaja del "X-Wing" es su posibilidad de viajar a través del hiperespacio. Esto le permite colocarse en posición de ataque, disparar sus armas y desaparecer en cuestión de segundos. Lleva un único piloto auxiliado por una unidad R2, que es la que marca el rumbo y dirige el salto al hiperespacio. Su armamento consiste en cuatro cañones láser y dos lanzaderas de torpedos de protones.



PC

A-WING

El arma más moderna de la flota rebelde. Su principal ventaja es su enorme maniobrabilidad. Sólo lleva un piloto y cuenta con un avanzado sistema sensor que hace que desaparezca súbitamente de los escaners enemigos. Por contra, sus armas son únicamente dos cañones láser y dos lanzaderas de misiles.



PC

Y-WING

Aunque de diseño algo más antiguo que el "X-Wing", el armamento de este modelo le proporciona enorme efectividad contra naves de medio tamaño. Es tripulado por un piloto y una unidad R2, pero no dispone de velocidad hiperespacial. Su armamento consiste en dos cañones láser, dos cañones de iones y dos lanzaderas de torpedos de protones.

LAS NAVES REBELDES

ESCENAS CINEMATOGRÁFICAS

El programa está dotado de unos gráficos verdaderamente sorprendentes. ¿Cómo han podido conseguir tanta suavidad en el movimiento? Secreto. Pero, lo han hecho así.

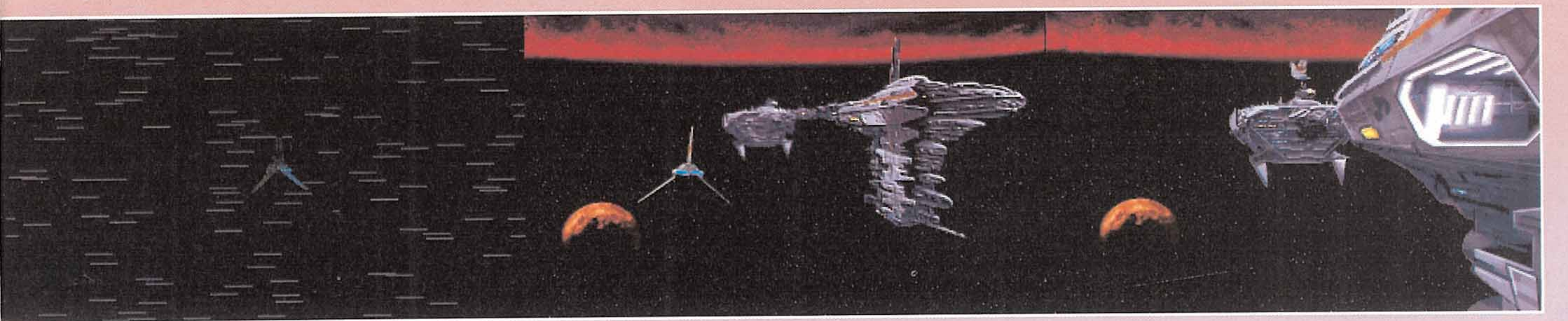
Además, se encuentra repleto de escenas intermedias, cuyo nombre es "shortcuts" en argot, de una calidad realmente soberbia. Dan la sensación, incluso, de estar sacadas fotograma a fotograma de cualquiera de las películas de la Trilogía de la Guerra de las Galaxias.

En «X-Wing» tenemos la prueba más evidente de que «Star Wars» sigue igual de vigente que el primer día.

Las posibilidades de «X-Wing» son, también, prácticamente ilimitadas. Casi todas las teclas tienen una función. Es posible ver la nave desde cualquier ángulo, tanto interior como exterior; grabar en RAM o en disco duro una misión para analizarla a posteriori como si fuera una película de vídeo; o practicar nuestro estilo de vuelo antes de salir al combate.

Las misiones que tendremos que realizar a bordo de nuestra nave pueden ser de tres tipos claramente diferenciados. Lo primero que os recomendamos es que entréis en la zona de entrenamiento. Allí, aprenderéis a controlar vuestra nave en una especie de competición "todo terreno" (¿o deberíamos decir "todo espacio"?).

Cuando hayáis conseguido dominar el recorrido a la perfección, será el momento de pasar a volar en una misión histórica. Éstas son grabaciones de confrontaciones con las naves imperiales, que nos ayudarán a com-





prender la forma de desenvolvernos en la batalla. Por último, y si hemos llegado a obtener la práctica necesaria, no tenemos más que comenzar una de las campañas disponibles contra el Imperio.

NO SÓLO DE X-WING VIVE LA SIMULACIÓN

X-Wing es el nombre del caza estrella de las fuerzas rebeldes, pero, en este juego, no sólo vamos a tripular esta nave. "Y-Wing" y "A-Wing" son otros dos prototipos igualmente poderosos, pero con características muy diferentes. Tendremos la opción de volar en cualesquiera de ellos y realizar distintas misiones de acuerdo con sus posibilidades.

En un futuro LucasArts promete poner a la venta discos con más misiones y, suponemos, nuevos modelos de naves rebeldes para pilotar. Así que tenemos «Star Wars» para rato.

Uno de los detalles más curiosos del programa es la posibilidad de comunicar con nuestros compañeros de escuadrilla, tanto para recibir instrucciones como para radiarlas. Una simple combinación de teclas permite dar las órdenes necesarias para que se nos cubra durante un ataque o que se ignore un blanco por alguna razón.

Los androides R2 tienen también mucho que decir en «X-Wing». Este modelo lleva un autómata último modelo como copiloto que se ocupa de mantener nuestro caza en forma y marcar el rumbo hacia las naves imperiales.

LA TÉCNICA AL SERVICIO DE LA DIVERSIÓN

Realizado básicamente con dos potentes "tools" –herramientas de programación–, «X-Wing» aprovecha al máximo tanto las posibilidades del "Landru" como del "iMuse". El primero es el que permite la suavidad en los gráficos o el perfecto scroll. El segundo nos deleita con una banda sonora francamente fantástica.

No creemos que merezca la pena deciros lo que nos parecen los gráficos de «X-Wing». No hay más que ver las fotos para darse cuenta de que parecen sacados de un film y de que están perfectamente animados. Por otra parte, lo que "oímos" en el programa, que incluye voces y sonidos digitalizados, es de lo mejor que LucasArts ha realizado, superando incluso, en nuestra opinión, a «Indiana Jones and the Fate of Atlantis».

La adicción es tan elevada como el nivel de interés del argumento. Éste ha sido construido a la perfección y es muy sencillo encontrarse metido de lleno en la dinámica de los pilotos rebeldes. Os sentiréis a punto de jugaros la vida contra Darth Vader y deseosos de hacerlo por la libertad de la galaxia.

«X-Wing» es un juego soberbio, realizado con la perfección de una aventura gráfica y con las posibilidades de un simulador. Un estupendo programa de los que nunca desilusionan y con los que se puede disfrutar una y otra vez. Por él, probablemente, no pasará el tiempo.

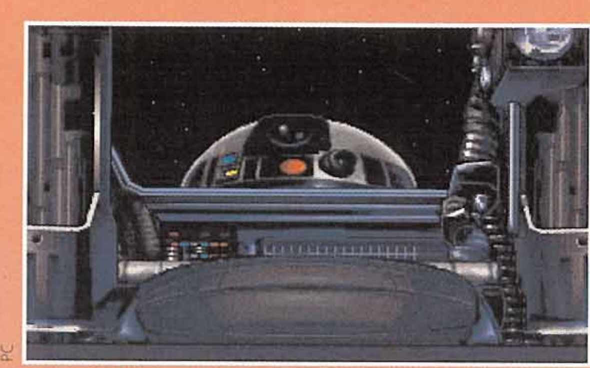
J.G.V.



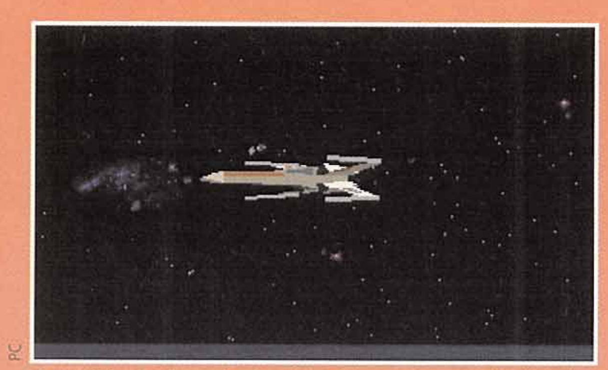
Con este gran programa, LucasArts ha confirmado las esperanzas que todos teníamos puestas en su profesionalidad.



Pulsando una única tecla podremos averiguar en cada momento el estado general de nuestra nave de combate.



Los androides R2 serán los únicos acompañantes que compartirán nuestros enfrentamientos con el Imperio.



Es posible elegir cualquier vista de nuestra nave, incluso durante el combate. Igual que en un simulador de vuelo.



Las misiones "Tour of Duty" nos permiten iniciar una completa campaña contra los enemigos de la libertad.



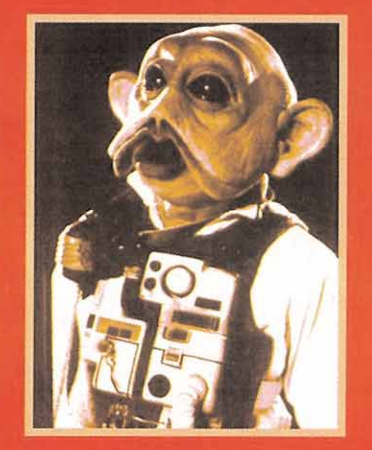
Tras superar la fase de entrenamiento podremos pasar a formar parte de la élite de los pilotos de la Alianza.

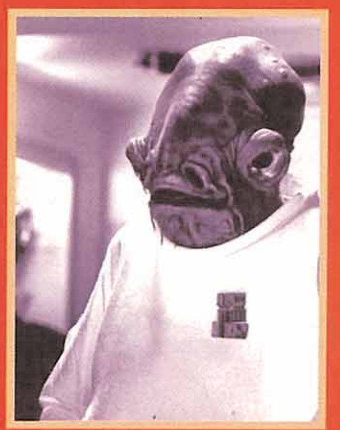


Nuestras naves contarán con el armamento más potentes que los científicos rebeldes hayan podido diseñar.



La princesa Leia Organa jugará un papel muy importante en la batalla final contra el emperador Palpatine.







Casi todos los personajes protagonistas de la Trilogía de la Guerra de las Galaxias aparecen representados en este impresionante programa de LucasArts.



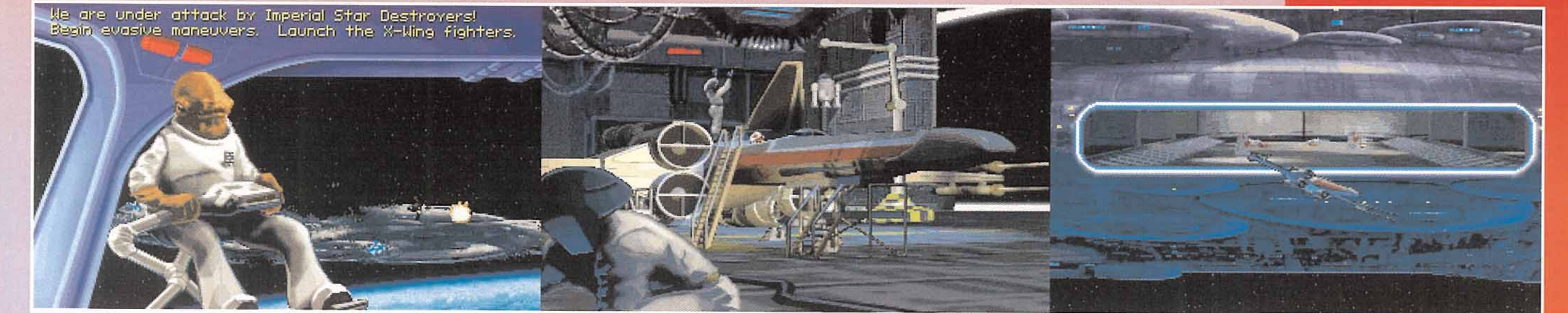
ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	83
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92



Un juego con una calidad técnica tan impresionante que te dará pena apagar el ordenador y volver a la rutina de la vida diaria.



Manejar las naves de la Alianza. Es difícil acostumbrarse a pilotar en el espacio usando un ratón o un simple joystick.



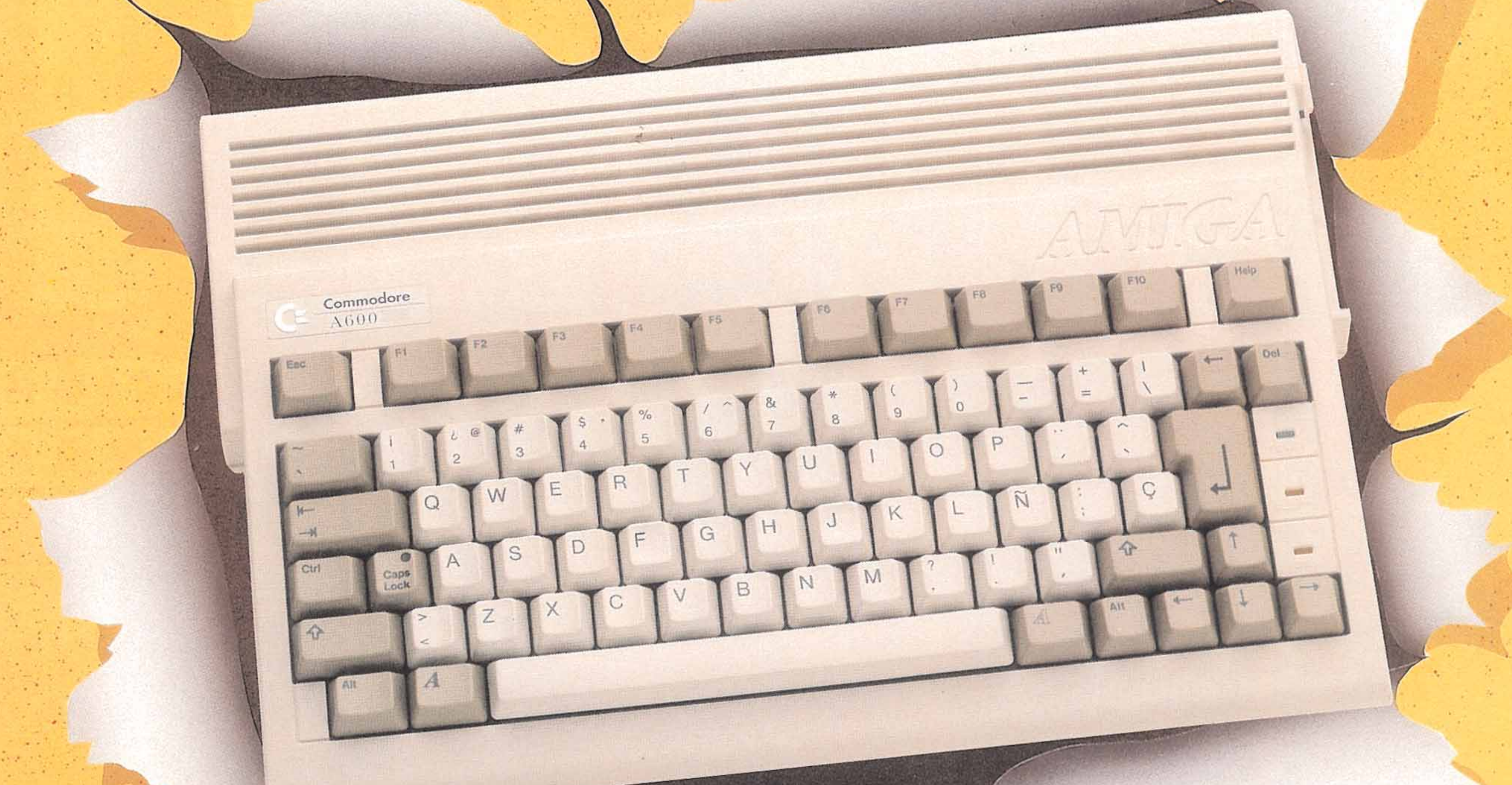
AMIGA 600

¡Rompe con todo!

INCLUYE JUEGOS PINBALL DREAMS

47.900

IVA Incluido*



AMIGA 600

- Motorola 68.000.
- Chips específicos para animación y música.
- Sonido en estéreo.

47.900 ptas IVA Incluido*

AMIGA 600 HD 40

- Disco duro de 40 Mb.
- Ampliable a 6 Mb.
- Sistema operativo multitarea.

74.900 ptas IVA Incluido*

AMIGA 1200

- Motorola 68.020 de 32 bits.
- 2 Mb de RAM.
- 256 hasta 262.144 colores de una paleta de 16 M.

69.900 ptas IVA Incluido*

Commodore

Gral. Aranaz, 95 - 28027 Madrid
Tels. 320 37 67 - 320 40 54 • Fax: 320 41 65

MADRID
Centro Mail
Tel.: (91) 380 28 92
Tel.: (91) 522 49 79
Formática 3
Tel.: (91) 402 90 49
Microdealer
Tel.: (91) 519 14 19

CASTILLA
Centro Mail
Tel.: (923) 26 16 81

CANARIAS
Tirsons
Tel.: (922) 24 60 79
Castrillo
Tel.: (928) 36 59 51
Luzhogar
Tel.: (922) 28 42 00

ARAGON
Hispasoft
Tel.: (976) 39 99 61
Centro Mail
Tel.: (976) 21 82 71

GALICIA
Handem
Tel.: (981) 66 12 34
Galiframe
Tel.: (986) 22 89 94
Norsoft
Tel.: (988) 24 32 83

NAVARRA
Iguzquiza
Tel.: (948) 24 32 83

CATALUÑA
Cimex
Tel.: (93) 454 70 42
Miro
Tel.: (93) 774 10 00
Prosystem
Tel.: (93) 347 98 80
R. de Forest
Tel.: (93) 423 72 29
Regisa
Tel.: (93) 319 93 08
Serragrau
Tel.: (93) 318 04 78
Nivel 10
Tel.: (93) 301 52 55
Centro Mail
Tel.: (93) 412 63 10

BALEARES
Senzill
Tel.: (971) 41 64 11

ANDALUCIA
Indohobbys
Tel.: (956) 89 19 33
Discover
Tel.: (957) 47 89 38
Infogisa
Tel.: (956) 67 78 25

Est. Juan Lucas
Tel.: (952) 30 96 00
Copycentro
Tel.: (951) 26 21 22
Bazar San Juan
Tel.: (952) 21 31 44

VALENCIA
Invision
Tel.: (96) 395 02 44
MK I
Tel.: (96) 511 43 06

*PVP Recomendado

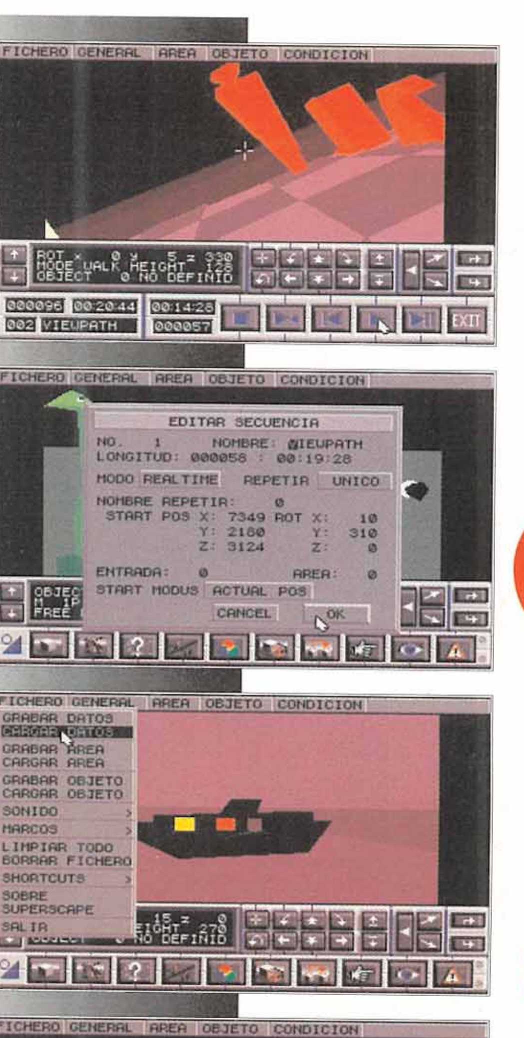


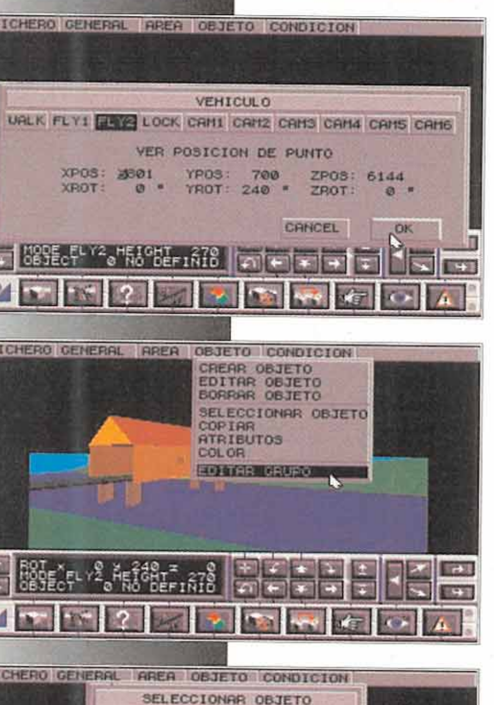


3D CONSTRUCTION KIT 2.0

PROGRAMACIÓN INTELIGENTE

A mediados de 1991 Incentive y Domark lanzaban «3D Construction Kit» y con él ponían en manos de todos los usuarios las herramientas para crear, sin necesidad de conocimientos de programación, juegos que utilizaran la famosa técnica "freescape". Ahora que acaba de llegar a nuestras manos la versión 2.0 de dicho programa es un buen momento para refrescar algunos conceptos y explicar a los que manejaron en su día el programa original las innovaciones que incorpora esta nueva versión.





■ **INCENTIVE/DOMARK**
■ Disponible: **PC, ST, AMIGA**

Básicamente «3D Construction Kit 2» es un creador de juegos. Un complejo programa que incorpora todo lo necesario para que el usuario sin conocimientos de programación construya su propio juego "freescape" y lo grabe en disco en un formato independiente que le permita ejecutarse sin necesidad del programa que lo creó.

Para aquellos que no lo sepan, la técnica "freescape" permite manejar mundos sólidos en tres dimensiones utilizando lo que se denomina una "cámara subjetiva". Lo que aparece en la pantalla del ordenador es la visión del mundo tal como lo observaría el propio jugador si estuviera dentro de él, y por tanto los objetos varían de ángulo y tamaño en función de los movimientos del jugador tal como ocurre en la vida real, donde las cosas parecen hacerse más pequeñas a medida que nos alejamos de ellas.

Este sistema permite una simulación extremadamente real ya que es posible observar el entorno desde todos los ángulos y distancias imaginables y moverse por él con entera libertad, con la única limitación de que todos los componentes de este mundo deben atenerse a unas reglas geométricas. Por tanto cualquier elemento de «3D Construction Kit» ha de ser una figura geométrica simple (cubo, pirámide, rectángulo, esfera) aunque podemos combinar gran cantidad de formas simples para formar otra más compleja dotada de mayor detalle y realismo.

CONCEPTOS BÁSICOS

Un mundo "freescape" se compone de una o varias "áreas" que se comportan como unidades mínimas de espacio. El jugador puede moverse por las diversas áreas utilizando "entradas", puntos concretos de cada área que mediante la programación adecuada trasladan al jugador a otra entrada de un área distinta.

En cada área puede haber un número ilimitado de "objetos". Como ya hemos dicho, los objetos deben ser necesariamente formas geométricas simples, pero podemos editar con gran precisión su tamaño, posición y color para adaptarlos a nuestras necesidades. Varios objetos pueden formar un "grupo", un ente abstracto que es tratado por el programa como un objeto más que facilita la labor de copiar o animar figuras complejas.

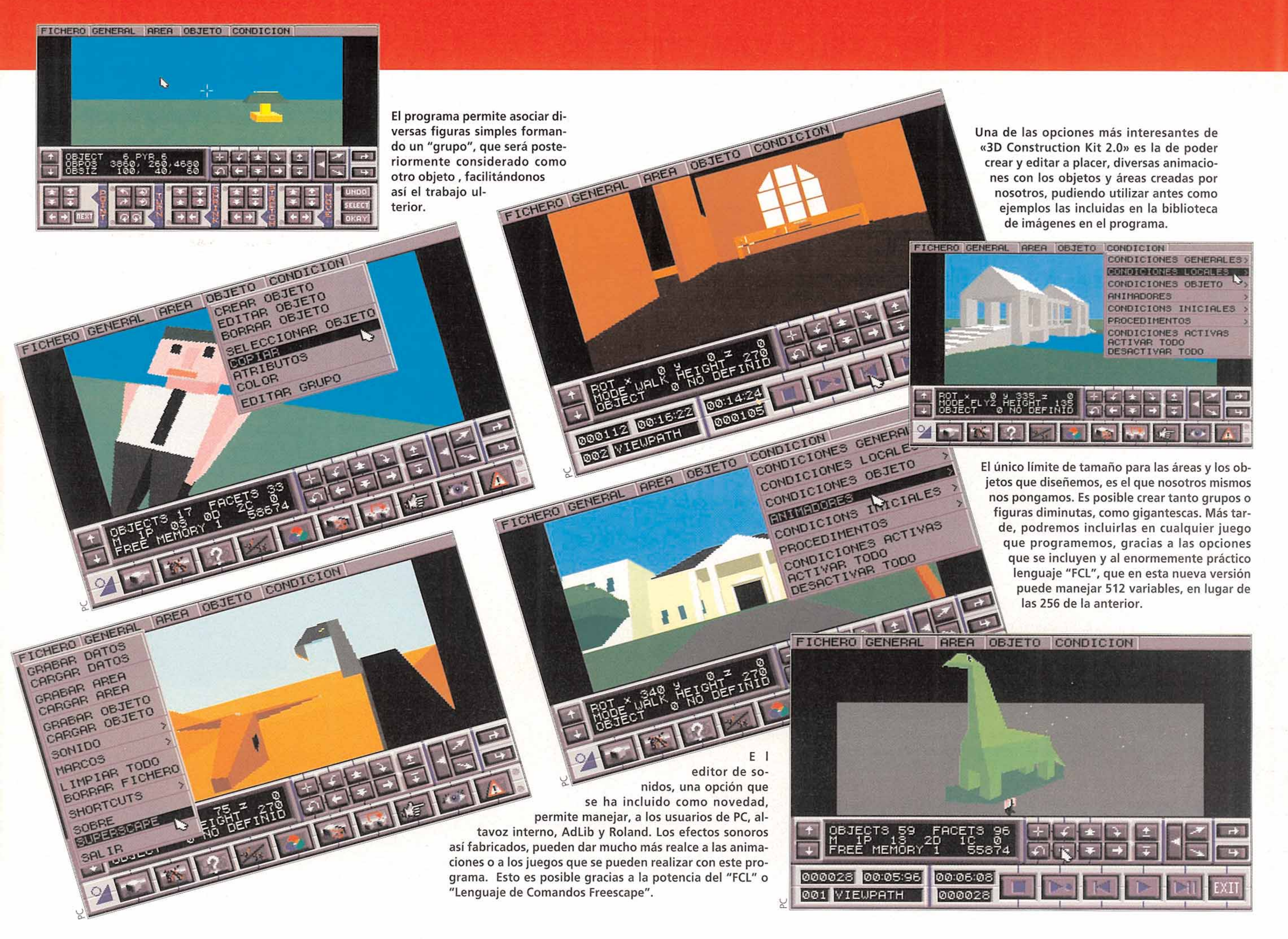
Los "instrumentos" son marcadores numéricos o gráficos que pueden reflejar diversos aspectos importantes del juego como tiempo o energía. El "borde" es una imagen estática creada desde un programa de dibujo que servirá de marco para la ventana del juego y los diversos instrumentos que decidamos incluir.

La labor básica de diseño consiste por tanto en crear las áreas que formarán nuestro propio mundo "freescape" y los objetos contenidos en ellas. Pero para que el juego que vamos a crear sea algo mucho más excitante que un paseo entre los lugares y objetos que hemos diseñado es posible interactuar con el entorno y conseguir que los objetos reaccionen ante nuestras manipulaciones. Aquí entra la parte de auténtica programación, pero para facilitarnos al máximo la labor «3D Construction Kit» incluye su propio lenguaje de programación llamado FCL (siglas de "lenguaje de comandos freescape").

El FCL es un lenguaje sencillo e intuitivo, muy similar al inglés corriente, que contiene una amplia gama de comandos para trabajar directamente con el mundo "freescape". Un programa en FCL, consistente en una serie más o menos larga de comandos, se denomina condición y se procesa en cada ciclo de animación.

Las condiciones pueden ser generales si se ejecutan siempre, locales si se ejecutan en un área determinada, iniciales si lo hacen solamente al comienzo de cada partida y de objeto si se procesan solamente cuando el jugador actúa sobre un objeto determinado. La interacción puede ser de tres ti-

«3D Construction Kit 2.0» es la lógica evolución de la herramienta de Domark para construir mundos virtuales mediante la técnica "Freescape".



El programa permite asociar diversas figuras simples formando un "grupo", que será posteriormente considerado como otro objeto , facilitándonos así el trabajo ulterior.

Una de las opciones más interesantes de «3D Construction Kit 2.0» es la de poder crear y editar a placer, diversas animaciones con los objetos y áreas creadas por nosotros, pudiendo utilizar antes como ejemplos las incluidas en la biblioteca de imágenes en el programa.

El único límite de tamaño para las áreas y los objetos que diseñemos, es el que nosotros mismos nos pongamos. Es posible crear tanto grupos o figuras diminutas, como gigantescas. Más tarde, podremos incluirlas en cualquier juego que programemos, gracias a las opciones que se incluyen y al enormemente práctico lenguaje "FCL", que en esta nueva versión puede manejar 512 variables, en lugar de las 256 de la anterior.

El editor de sonidos, una opción que se ha incluido como novedad, permite manejar, a los usuarios de PC, altavoz interno, AdLib y Roland. Los efectos sonoros así fabricados, pueden dar mucho más realce a las animaciones o a los juegos que se pueden realizar con este programa. Esto es posible gracias a la potencia del "FCL" o "Lenguaje de Comandos Freescape".

pos: chocar, disparar con el botón izquierdo del ratón y activar con el derecho.

Nos queda hablar de las animaciones, programas FCL que controlan el movimiento animado de uno o varios objetos diferentes, y los procedimientos, bloques de código FCL que pueden llamarse desde otras condiciones y evitarnos tener que escribir varias veces acciones repetitivas.

«3D Construction Kit» se maneja completamente mediante menús e iconos. Los iconos de la parte inferior equivalen a algunas de las opciones de menú más frecuentes (casi todas relacionadas con opciones del menú "Objeto" como crear, editar, copiar o colorear) pero pueden ser deshabilitados para ampliar el tamaño de la pantalla principal. El proceso de creación de áreas y la posterior creación, edición y coloreado de objetos se realiza siempre utilizando cómodos iconos cuyos efectos se observan en la pantalla principal de forma que con un poco de paciencia y tanteo podremos obtener con facilidad los resultados deseados. El único momento en el que el usuario abandona el ratón es a la hora de teclear los comandos FCL que formarán las diversas condiciones.

CAMBIOS DE LA VERSIÓN 2.0

Si queremos ser sinceros debemos reconocer que los cambios de esta nueva y actualizada versión no son en absoluto espectaculares, e incluso nos preguntamos si son lo suficientemente interesantes como para haber justificado su lanzamiento. Pero es cierto que los cambios se hacen más evidentes a medida que nos adentramos en el programa aunque su aspecto externo no haya sufrido grandes modificaciones.

Se ha mantenido la máxima compatibilidad con la versión original, tanto en el formato de los datos grabados en forma de mundos, áreas u objetos, como en la sintaxis de los comandos FCL ya existentes.

Es una lástima, por otro lado, que mientras que la versión PC utiliza al máximo los 256 colores de la tarjeta VGA la versión Amiga se limita a trabajar con 16 colores cuando podría haberlo hecho con 32.

La versión para Amiga presenta otro problema, y es que al desplegar un menú pulsando el botón derecho del ratón cuando el puntero se encuentra sobre el menú deseado se produce un corto retardo que no existía en la versión original y que se hace muy molesto en un programa diseñado para que el usuario trabaje normalmente a gran velocidad.

El sistema de control por parte del usuario es prácticamente idéntico. Permanece la misma distribución de la pantalla en barra de menús, pantalla principal e iconos "shortcuts" –iconos que equivalen a determinadas opciones de menú pero que se activan mucho más rápidamente–. Se han redistribuido las diversas opciones y ahora disponemos de cinco menús, uno de ellos dedicado íntegramente a las condiciones que antes estaban dispersas por los menús "Objeto" y "Area".

Se han eliminado los "globales", objetos que existían en la versión anterior del programa en una hipotética área cero y que podían utilizarse en todas las áreas usando muy poca memoria.

Se ha incluido la denominada "CLIP art library", una biblioteca de ejemplos en forma de objetos o mundos completos que puede utilizarse en nuestros propios juegos y ahorrarnos de este modo bastante trabajo.

El lenguaje FCL es, sin duda, el más beneficiado por esta nueva versión. No solamente se han incluido los procedimientos que no existían en la primera versión del programa, –bloques de código en forma de subrutinas que facilitan considerablemente la labor del programador–, sino que se han creado decenas de nuevos comandos que multiplican las posibilidades de interacción con el entorno. Ahora «3D Construction Kit» dispone de 512 variables en lugar de 256 y puede emplear no solamente variables numéricas sino también variables alfanuméricas y matrices.

La estructura del programa es más modular ya que ahora existen cuatro bloques independientes: configuración, programa principal, editor de sonidos y creador de programas ejecutables.

El editor de sonidos, que no existía en la versión anterior, permite crear con precisión complejas formas de onda que darán lugar a efectos sonoros que pueden ser cargados luego desde el programa principal y utilizados en condiciones y animaciones mediante los comandos FCL de sonido. Los usuarios de PC disponen de tres editores que manejan el altavoz interno, la tarjeta Adlib y la tarjeta Roland.

«3D Construction Kit» permite por primera vez incluir algo más de detalle en sus aburridos mundos geométricos ya que es capaz de cargar "brushes", pequeños bloques gráficos creados por otros programas de diseño que pueden distribuirse creando secuencias animadas. También es posible editar los difuminados con los que serán dibujadas algunas caras de los objetos en función del ángulo de visión y se han incluido nuevos atributos que amplían las posibilidades de manejo de objetos.

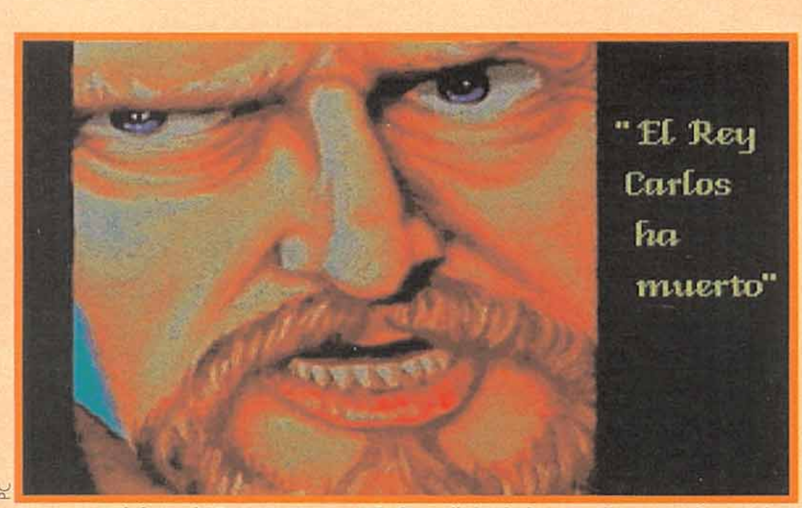
P.J.R.

El programa incluye una librería de objetos de todas clases ya perfectamente creados para poder incorporarlos a nuestras propias creaciones.

Electronic Arts pone en nuestras manos la posibilidad de volver al pasado para convertirnos en señores feudales de la Francia del siglo XIV, durante la guerra de los Cien Años. Nuestro objetivo será conquistar territorios enemigos, explotar sus recursos naturales y construir castillos en ellos.

Deberemos administrar y proteger nuestras propiedades con el fin de conseguir la suficiente riqueza y poder como para obtener el favor del Papa y que éste nos nombre rey antes que a alguno de nuestros rivales.

CASTLES II
SIEGE & CONQUEST



PC
La muerte del rey de Francia provocará el estallido de las rencillas entre los nobles. Nosotros tendremos que ser los más poderosos para obtener el preciado trono.

- **ELECTRONIC ARTS**
- V. comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Estrategia**

Este «Castles II» es un juego de estrategia clásico en el que intervienen una serie de variables que determinan su evolución. La acción se desarrolla a partir de un mapa dividido en diversas zonas que tenemos que ir anexionando. Además, «Castles II» incorpora algunos elementos nuevos en este tipo de programas que consiguen una mayor vistosidad y adicción. Entre ellos destacan:

– La posibilidad de contemplar la evolución de los combates de nuestros ejércitos en modo arcade, e incluso intervenir directamente en ellos.

– La incorporación de sonido e imágenes digitalizadas en determinados momentos del juego, lo que le proporciona una enorme espectacularidad.

– Una fase de diseño de castillos en la que podremos establecer su forma, tamaño, ubicación etc., de acuerdo a nuestro sentido estratégico o estético.

En la pantalla de juego encontramos varias zonas claramente diferenciadas. En la parte central se representa el mapa de todo el país, que aparece dividido en los distintos territorios. En el área superior está la barra de estado, que nos indica la puntuación obtenida hasta el momento en nuestras intervenciones militares, administrativas y políticas. A la derecha de esta barra, se muestra el nivel de existencias en oro, hierro, madera y alimentos que necesitamos para gobernar y construir. La zona superior derecha refleja las acciones que se están realizando en ese instante –como pueden ser armar un ejército, edificar una fortaleza...– y el tiempo que queda para que acaben.

Por último, destaca la ventana de mensajes, en la que recibimos las noticias de nuestro feudo, ya sea con texto o con imágenes digitalizadas.

COMIENZA LA ACCIÓN

Nada más empezar, podemos decidir sobre la familia terrate-



PC
Las escenas de animación es uno de los puntos fuertes de este programa, que incluye sonido e imágenes digitalizadas en determinados momentos de su desarrollo.

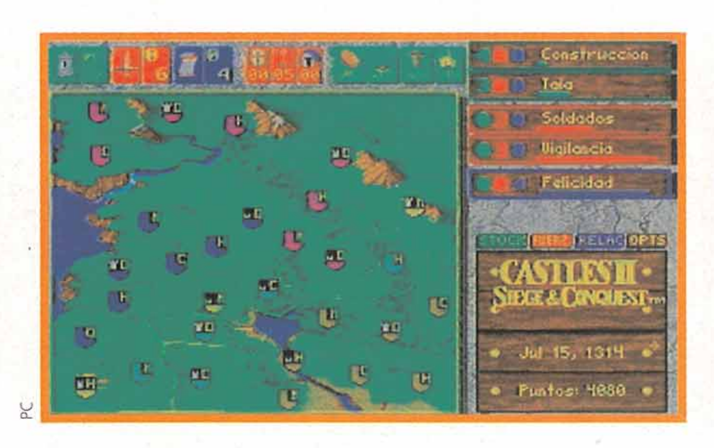


PC
Deberemos ser hábiles en el arte de la política para intentar negociar con los condados vecinos. Pero, si no logramos llegar a un acuerdo... los soldados lo harán.

DE LA VICTORIA









De entre las muchas familias de la aristrocacia francesa, nosotros encarnaremos aquella que decidamos. Haremos que nuestro escudo de armas sea el vencedor.



Una de las posibilidades de «Castles II» es la edificación de auténticas fortalezas, que nos serán de gran utilidad como defensa ante los ataques enemigos.

Nuestro nivel de riqueza y poder será determinante para hacernos con el favor del Papa y el trono de Francia.



Para conseguir nuestro objetivo lucharemos encarnizadamente con nuestros rivales. Podremos visualizar la evolución de estas terribles batallas en modo arcade.



Muchas de las pantallas del juego nos mostrarán un amplio mapa del territorio. En él veremos nuestras posesiones y a qué familias corresponden las zonas adyacentes

niente de la que queremos formar parte –Albión, Valois, Borgoña, Aragón y Anjou–. Cada una de ellas establecerá distintos tipos de relaciones con las otras, así como con el Papa. También elegiremos entre los tres niveles de juego y si queremos o no visualizar las batallas en modo arcade.

Comenzamos con un territorio y con una cantidad determinada de unidades de alimento, hierro, madera y oro. Nuestra primera tarea será investigar los territorios adyacentes al nuestro para determinar a quién pertenecen y cuáles son sus recursos naturales.

Toda acción que emprendamos requiere un consumo de unidades ya sean administrativas (para extraer minerales, construir castillos...) militares (armar infantería, arqueros, sabotajes, preparar ataques...) o políticas (realizar un consejo, diplomacia, comerciar...). Cuantas más unidades invirtamos, más rápido se realizará el proceso. También hay que tener en cuenta el gasto de materiales que conllevan dichas acciones: oro y alimentos para pagar al ejército, madera para los arqueros, hierro para los soldados etc. Por tanto, cuando estos se agoten, deberemos obtenerlos de nuestros territorios o comerciando con otros.

En nuestras filas contamos con arqueros, soldados y caballeros, a quienes armaremos con catapultas y ballestas gigantes para llevar a cabo los ataques a las fortalezas enemigas. Para crear más efectivos, necesitaremos tiempo y materiales, como hierro y madera, teniendo en cuenta que habrá que pagarlos y alimentarlos. Si queremos ampliar nuestros dominios, el primer paso será preparar el ataque. Al seleccionar la opción de no visualizar la batalla, el ordenador decide el ganador según los efectivos de cada ejército.

Sin embargo, en el modo arcade veremos la evolución de la batalla, pudiendo tomar algunas decisiones como atacar agrupados o retirarnos si vemos el resultado muy negro.

LAS LABORES DE CONSTRUCCIÓN

La mejor forma de proteger un territorio de los ataques enemigos es construir un castillo, lo cual, además, nos proporcionará más puntos militares, políticos y administrativos. El inconveniente es que se tarda algún tiempo en edificar y, por lo tanto, utilizaremos recursos que no podrán emplearse en otras acciones y consumiremos muchos materiales. De cualquier forma, para realizar este proceso, tenemos que entrar en la pantalla de diseño. En ella, utilizando torres, puertas, muros etc., de diferentes alturas y tamaños crearemos un boceto de acuerdo a nuestras necesidades de defensa. Cuanto más altos son los muros y más grande es la fortificación más tardará en construirse, pero será más segura.

Otra estrategia que utilizaremos será la de negociar con otro señor feudal para mejorar relaciones, comerciar y formar alianzas contra un tercero. También podemos espiar a los enemigos para averiguar los territorios que poseen o formar consejos para conocer el estado de nuestros dominios.

Especial cuidado merece las relaciones que mantengamos con el Papa, al que deberemos pagar tributos y cederle algún territorio para mantenerlo a nuestro favor ya que él es el que nombra al monarca.

EL ÚLTIMO PASO

La partida termina cuando alguno de los nobles es nombrado rey por el Papa. Si es nuestro jugador significará que hemos vencido si no, nuestra cabeza rodará por el suelo. Por supuesto, podemos grabar la situación en cualquier momento de la aventura.

En definitiva, «Castles II» es un entretenido programa donde las múltiples combinaciones estratégicas de fácil aprendizaje y su alta calidad gráfica prometen hacernos pasar ratos muy divertidos.

E.P.M.



ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	85



La incorporación de elementos nuevos en este tipo de programas que dotan a «Castles II» de mayor vistosidad y adicción.

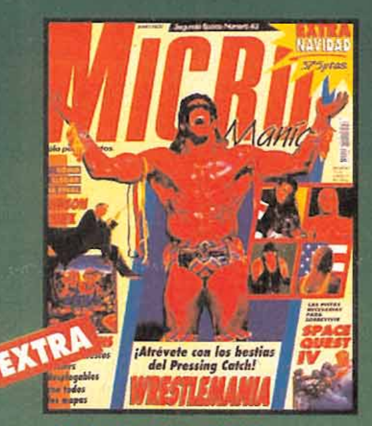


Su elevada dificultad en la construcción de castillos y las escasas oportunidades de disfrutar con escenarios más variados.

SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO... ¡¡¡ VAS A ECHARLO DE MENOS !!!



Nº 42- PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



Nº 43- PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson

Febrero 92



Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World




Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox



Nº 48 PVP: 225 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



Nº 49- PVP: 350 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92



Nº 50 PVP: 225 Ptas.
- Juegos Olímpicos
- Star Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



Nº 51 PVP: 225 Ptas.
- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De luxe Paint Animation



Nº 52 PVP: 225 Ptas.
- Indiana Jones
- Lawnmower Man
- Sim Ant
- Tecnomanía

Una colección QUE VALE más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números :
1.Época: 1,2,4,5,6,7,11,12,19 y 33. 2.Época: 1,2 y 8.



Nº 53 PVP: 225 Ptas.
- Cruise for a Corpse
- Guy Spy
- Animator
- Indiana Jones



Nº 54 PVP: 350 Ptas.
- Lemmings 2
- Arma Letal
- Cartooners
- Guia del Software



Nº 55 PVP: 375 Ptas.
- Cool World
- Syreet Fighteer II
- Alone in the Dark
- Siggraph'92



Nº 56 PVP: 225 Ptas.
- Kyrandia
- Space Quest I
- Comanche
- Inca

Febrero 93



Nº 57 PVP: 225 Ptas.
- Dragon's Lair III
- Waxworks
- Daughter of Serpents
- Photo Finish



Nº 58 PVP: 225 Ptas.
- Stunt Island
- X-Wing
- Lethal Weapon
- The Humans



Los apuros de una nueva especie

CREEPERS

Desde que los lemmings irrumpieron con fuerza en nuestros ordenadores, los muchachos de Psygnosis no han parado de idear nuevas torturas para nuestros desgraciados cerebros. Si hace un par de meses era su maquiavélico «Bill's Tomato Game», ahora es tiempo de un fantástico «Creepers».

- PSYGNOSIS
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V.Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **VGA**
- **Habilidad**

Los creepers son una curiosa especie de orugas. Su vida es muy apacible, ya que sólo tienen que preocuparse de comer y criar. De hecho, únicamente hay una cosa que les mantiene ocupados: su transformación en mariposas.

Al final de su tranquila y corta existencia –viven un año–, llega la misión más difícil, alcanzar el caldero en el que comenzará la fase de cambio a mariposa. Y es que, por naturaleza, no sólo son lentos de movimientos sino también de pensamientos. Vamos..., que son un poco tontos. Les ocurre un problema similar al de nuestros queridos y entrañables lemmings: hay que guiarles en su lento y reptante caminar, para lograr que lleguen sanos y salvos al caldero de la mariposa.

LEMMINGS REPTANTES

El sistema de juego es casi idéntico al de los lemmings. En cada nivel hay un caldero, un número determinado de creepers a los que salvar y un tiempo limitado para hacerlo. Las orugas se mueven reptando lentamente, a derecha o izquierda, si van sobre suelo liso. Pero si se desplazan sobre superficies inclinadas se enroscan, lo que les hace ir a mayor velocidad. Paredes, vallas, precipicios y todo tipo de obstáculos aparecen en su camino, incluso algunas de las fases transcurren bajo el agua. Para ayudarlas a solventar todos estos inconvenientes, contamos con los clásicos items de ayuda, que, normalmente, muestran cantidades limitadas de usos, por lo que deberemos pensar todas las acciones para acabar con la fase y no realizarlas según vayamos avanzando.


PC

Es una maravilla ver a nuestras criaturas moverse por difíciles caminos. Pero siempre las tenemos que guiar.


PC

Las pantallas tienen cierta similitud con las vistas en «Lemmings». También sus personajes son parecidos.

NUESTRA OPINIÓN

Gráficamente, el programa está muy cuidado, destacando la brillante realización de los protagonistas. La adicción dependerá de cuán aficionados seáis a juegos de este tipo. Pero si os consideráis unos expertos, no os vais a sentir defraudados, puesto que el nivel de dificultad puede llegar al filo de lo imposible y al límite de recalentamiento de vuestras neuronas.

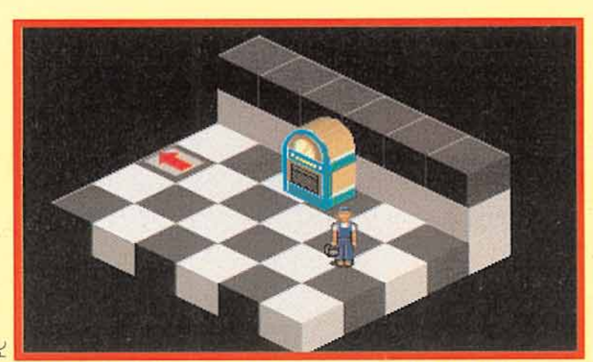
A.T.I.

Vuestra habilidad a prueba de lo último de Psygnosis. **68**

ORIGINALIDAD	37
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	74
SONIDO	78
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	68

Una fábrica loca, loca, loca

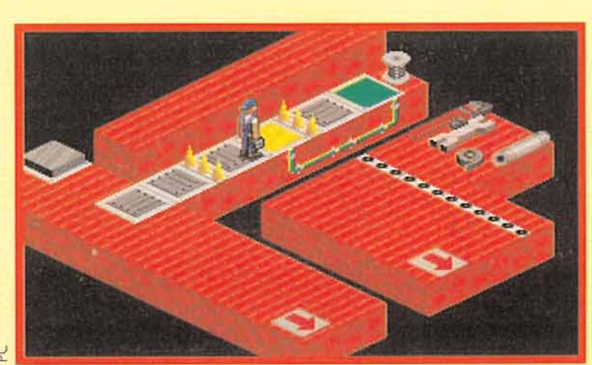
CONTRAPTIONS


PC

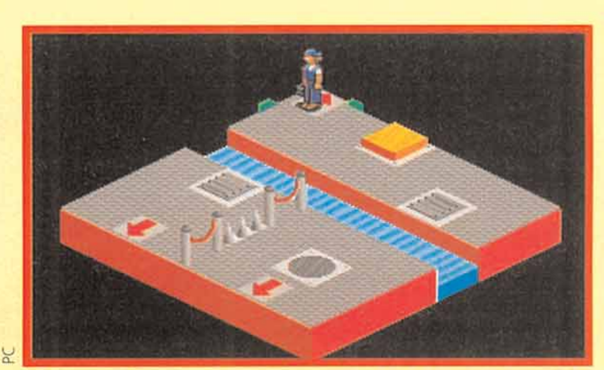
Con estas pintas vamos a entrar en acción. Lo más importante es mantener nuestro "mono" limpio.


PC

Las construcciones que hagamos en el programa pueden llevarnos a crear un retorcido laberinto como el de esta imagen.


PC

Nuestro maletín será el fiel compañero que nos sacará de más de un apuro. Sin él no seríamos nadie.


PC

Incluso podremos fabricar un canal de agua en mitad de nuestro espacio vital. Las posibilidades son todas.

Es tal la originalidad de este programa que, nada más cargarlo, un sentimiento de extrañeza nos abruma. Pero...,¿qué es esto?, nos preguntamos. La respuesta es increíble porque es, ni más ni menos, que ¡un simulador de técnico de electromecánica!

- MINDSCAPE
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Videoaventura**

La empresa Gadgetco Inc., os ha contratado para que mantengáis en perfecto funcionamiento toda la instalación eléctrica y la diversa maquinaria de la sección cuarta de su sede central. Por tanto, vuestros cometidos serán: asegurar la correcta operatividad de las máquinas primarias (la cisterna y la bomba de agua, el generador de reserva, etc.), apagar todos los mecanismos temporales, revisar los ascensores y las puertas mecánicas y, por supuesto, reparar o reemplazar todos los componentes y transistores eléctricos estropeados. La sección cuarta está equipada con la más sofisticada tecnología existente, pero esto no impide que, de vez en cuando, puedan surgir problemas. Vosotros estáis para evitarlos y, en caso de que se produzcan, para solucionarlos rápida y eficazmente.

ORIGINALIDAD ANTE TODO

Y si el argumento es original, el sistema de juego no lo es menos. Está basado en la ya clásica técnica Filmation, es decir, nuestro técnico protagonista se mueve en todas las direcciones por un escenario compuesto por pantallas tridimensionales. La mayoría de ellas presentan un problema, un enigma, que habrá que resolver para poder atravesarlas. Lo más habitual son las barreras de pinchos de diversos colores que desaparecen durante un tiempo limitado al accionar las plataformas del color correspondiente.

También hay muelles ocultos, cintas deslizantes, elevadores, válvulas hidráulicas y puertas eléctricas de diversos tipos que os harán pensar la secuencia correcta de accionamiento de los diferentes interruptores para eliminar la gran variedad de obstáculos que se os van a presentar. Nada más empezar por el hall de entrada, vuestro primer cometido va a ser encontrar las nueve herramientas que os serán necesarias para las reparaciones. Como veis, el entretenimiento mental está más que asegurado y la adicción llega a niveles peligrosísimos pues la dificultad está muy bien ajustada; es bastante fácil atravesar las primeras pantallas, pero acabar el juego sólo es apto para Einsteins.

NUESTRA OPINIÓN

El nuevo grupo de programación, Presage, responsable del juego, no ha querido que su original idea fallara por una errónea realización, y a nivel técnico destaca casi tanto como por lo novedoso de su concepción. Gráficamente, nos damos cuenta de cómo una vieja técnica como el Filmation puede seguir siendo utilizada, y con resultados espectaculares, añadiéndose además el colorido y la definición que permite el uso de las tarjetas VGA. Debido a la mencionada técnica, el movimiento sigue pecando de su difícil adaptación al principio, pero es, sin duda, el más conveniente y tampoco cuesta mucho tiempo acostumbrarse a él. El sonido también esta a un buen nivel, tanto por las numerosas melodías que incorpora la banda sonora como por los efectos de sonido. Resumiendo, estamos ante una videoaventura de las buenas, de las de antaño en las máquinas de ocho bits. Quien más y quien menos recordará títulos como «Knigth Lore», «Batman», «Head Over Heels» y para los que sientan añoranza de estos magníficos juegos, «Contraptions» es indispensable.

A.T.I

Puede llegar a convertirse en todo un gran clásico. **81**



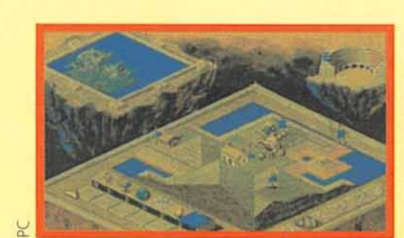
ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	80
SONIDO	72
DIFICULTAD	84
ANIMACIÓN	78



Dios más dios, igual a Populous II

POPULOUS II

La espera se ha completado. El ciclo abierto con «Populous» ha terminado en esta versión para PC de la segunda parte del mítico programa. Los usuarios de Amiga ya tuvieron la oportunidad de enredar con «Populous II» el año pasado, pero a nosotros los "peceros" nos ha costado un poco más ver terminado este juego. ¿Ha merecido la pena la espera?


Nuestros "hijos" sabrán buscarse la vida en la tierra que fabricamos para ellos. Ya son mayorcitos.


El argumento de este programa es realmente original. Tenemos la oportunidad de ser Dios.


- BULLFROG
- Disponible: AMIGA, PC
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- Estrategia

Suponíamos que no iba a haber grandes cambios entre Amiga y PC. La música y los efectos del juego en versión Commodore no eran gran cosa, y el resultado de «Populous II» en PC es, igual que en Amiga, un poco decepcionante.

POCO APROVECHADO

Bullfrog no parece haber aprovechado las ventajas del disco duro más que para incorporar una presentación realizada con una gran dosis de sentido del humor. Pero ésta no parece encajar demasiado con la filosofía del programa. «Populous» siempre ha sido un juego "serio". Hacer de Dios por la vida no parece que pueda ser motivo de risa, pero los programadores de esta versión no piensan lo mismo.

Y, ¿qué tal como juego? Pues resulta casi un clónico de «Populous», al que se le han añadido más opciones. Todas ellas divinas, claro está. Para los que no conozcáis el programa, consiste en gobernar, como ser divino, a un grupo de seguidores y dirigirlos contra otra deidad opuesta, que también tiene sus correspondientes acólitos.

NUESTRA OPINIÓN

La idea como original no tiene precio, pero a estas alturas ya ha sido copiada por programas como «Powermonger» o «MegaLoMania», entre otros. De cualquier forma, «Populous II» tampoco es un mal juego..., Bullfrog nunca nos ha desilusionado. Ya que la primera parte del programa se encuentra descatalogada, ésta se convierte en una buena opción para acercarse a una idea que causó sensación en su día y continúa, varios años después, siendo totalmente válida.

J.G.V.

¿A quién le molesta ser dios por una cuantas horas...? **62**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	70
SONIDO	55
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	75

La vida es sueño

SLEEP WALKER


Nuestro amo es de lo que no hay. Tenemos que estar atentos a todos y cada uno de sus movimientos.


Cualquier posición es buena, con tal de salvar a Lee. Nuestra integridad física siempre correrá peligro.


También habrá que defenderle de los macarras nocturnos que acechan en la oscuridad de la noche.


Esta es una de las mejores instantáneas que hemos podido recoger del pobre can..., en pleno vuelo.

Hacía tiempo que Ocean no nos sorprendía con alguno de esos juegos tan originales y alucinantes a los que nos tenía acostumbrados. Pero pronto se han dado cuenta del hecho y se han puesto manos a la obra para ofrecernos «Sleep Walker», un programa con el que os será imposible conciliar el sueño...

- OCEAN
- Disponible: AMIGA, PC
- V. Comentada: PC
- T.Gráficas: VGA
- Arcade/Habilidad

En teoría, Lee es un niño como los demás. En la práctica es bastante distinto. Su diferencia reside en el hecho de que es un sonámbulo sin remedio. Todas las noches se levanta de la cama, sale de su casa y recorre la ciudad, completamente dormido, en busca de, de..., nada. Porque los sonámbulos no buscan nada. Esta "extraña" costumbre de Lee conlleva muchos peligros, ya que no se detiene ante ningún obstáculo, por retorcido que sea.

EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE

El perro no sólo es el mejor amigo del hombre, sino que en muchas ocasiones es su salvador. En «Sleep Walker» queda totalmente de manifiesto, ya que nuestro misión es la de encarnar a Ralph, un canino que cuida sin parar a su amo. Cuando Lee se interna por tétricos cementerios, peligrosos zoológicos, arriesgados solares en construcción, carreteras con intenso tráfico, etc, ahí está Ralph para pegarle unos empujoncitos por aquí y otros por allá, y salvarle de un buen tastarazo. Y es que el sistema de "orientación" que tenemos que aplicar al dormido Ralph es a base de patadas en el trasero y empujones, algo un tanto violento, pero muy efectivo. Nuestro caminante nocturno irá siempre a un paso lento pero constante, de una manera uniforme y en una única dirección, hasta que tope con un pared o nosotros le obligemos a ello. Al contrario de lo que sucede en todos los juegos, en éste no tendremos que preocuparnos de nuestro contador de vidas. A nosotros no nos ocurrirá nada, al que le pasará algo será a Lee y a su nivel de sueño. Este, representado por una barra, se agotará cada vez que cometamos una torpeza. Y lo peor es que cuando esto suceda, Lee se despertará y se llevará un susto tal que le producirá una peligrosa reacción.

NUESTRA OPINIÓN

«Sleep Walker» es, ante todo, un juego original. Es uno de esos programas que hacen que reviva en cada uno de nosotros el "espíritu jugón". Aunque sus gráficos no son nada espectaculares, están correctamente realizados. Visualmente no destacan mucho, ya que en numerosas fases son muy repetitivos. Los sprites cumplen perfectamente su cometido, sobre todo en lo que a animaciones se refiere. Mención aparte merecen las empleadas en el perro Ralph cuando le ocurre un percance, pues en cada situación tendrá unas reacciones diferentes, todas en clave de humor. En el aspecto sonoro, es un tanto simplón. En las fases no existe ninguna melodía de acompañamiento y apenas oiremos unos cuantos efectos de sonido. Todo ello se limita a escuchar continuamente los pasos de los protagonistas y algún que otro ruido callejero.

Como habréis podido deducir, su calidad técnica no es excelente, pero tampoco se la puede calificar de mala. Todo queda en un término medio alto. Lo que sí se puede considerar excesiva es su adicción. No tienes límites, ¡es superadictivo! Más de uno sufrirá alguna pequeña histeria debido a su elevada dificultad, claro de Ocean nunca se ha caracterizado por crear juegos fáciles.

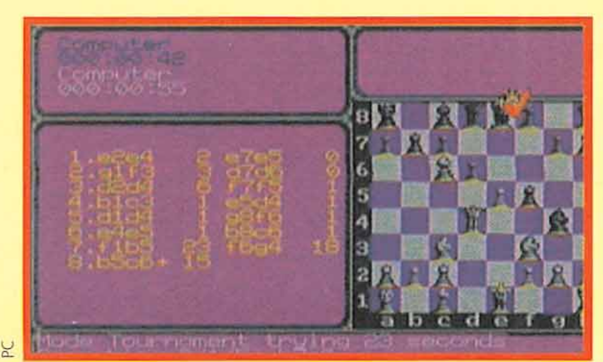
E.R.F.

Aunque va de sueños, seguro que no te quedarás dormido. **82**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	89
SONIDO	60
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	75

¡Mi ajedrez está vivo!

BATTLECHESS 4000



PC

Las posibilidades técnicas de este programa de ajedrez son realmente alucinantes. No se le escapa nada.

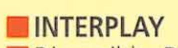


PC

Nuestras fichas cobran vida y luchan a muerte contra aquellas figuras que se cruzan en su camino.

¿Qué dirían los creadores del ajedrez si vieran su juego con un aspecto totalmente futurista y con unas piezas con vida propia? Tal vez no estarían muy de acuerdo al contemplar tan legendario pasatiempo presentado de una forma tan extravagante como curiosa.

Pero, con el tiempo todo cambia y también el ajedrez. El hecho de que este juego de tablero sea un entretenimiento intelectual y serio, no tiene por que estar reñido con la diversión, y «Battle Chess 4000» pretende confirmar esta regla.



- INTERPLAY
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, SVGA**
- Juego de ajedrez

Siempre es bueno romper con la monotonía y dar un aire nuevo a las cosas. Decimos esto porque, a buen seguro, «Battle Chess 4000» contará con opiniones muy dispares. A los amantes del ajedrez clásico no les atraerá mucho la forma en la que se desarrolla este programa. Sin embargo, a otros, seguidores de lo innovador, les resultará apetitosa la experiencia.

«Battle Chess 4000» es la segunda parte del clásico «Battle Chess», en el que las piezas se movían libremente. Sin embargo, en este último fallaba en un factor primordial que todo buen ajedrecista exige: su nivel de juego era bastante bajo y se quedaba en un programa meramente visual.

DIVERSIÓN Y BUEN HUMOR

En esta segunda versión, la definición de los gráficos de las piezas es mucho más detallada y sus animaciones son dignas de admiración. Efectivamente, los combates se convierten en pequeñas batallas en forma de "gags" humorísticos, que nos provocarán más de una sonrisa. El programa ocupa un total de doce megas, y sólo incluye un tablero y un único conjunto de figuras, por lo que casi todos esos megas son absorbidos por los gráficos.

En lo referente al nivel de juego, se ha mejorado bastante. «Battle Chess 4000» no decepcionará a los jugadores más exigentes, resultando un serio competidor. Aunque no os preocupéis los menos diestros en este deporte, puesto que no será necesario poseer una ELO digna del mismísimo Kasparov. Además de poseer diez niveles de dificultad, podremos ajustar el programa a nuestras propias aptitudes. Se nos presentarán varios test de jugadas y, dependiendo de cómo las resolvamos, se nos asignará una ELO, con la cual el programa actuará con nuestro mismo nivel.

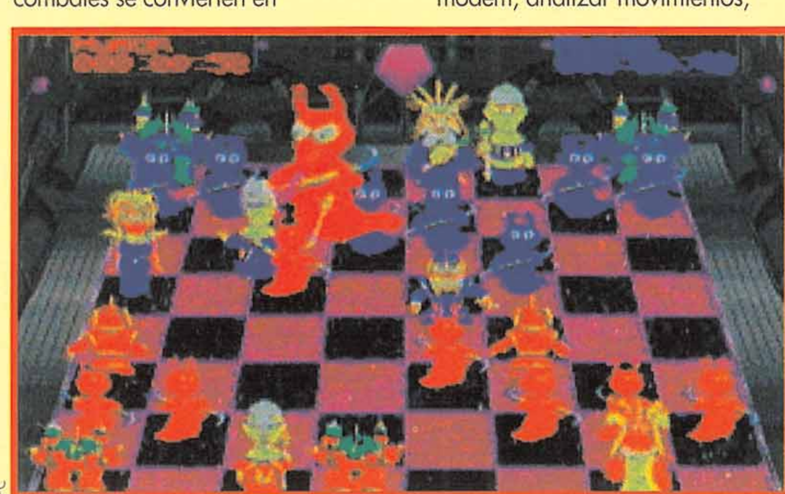
Referente a las opciones de las que dispone el programa, a las cuales se puede acceder en cualquier momento, diremos que son las suficientes como para calificarlo de completo. Así, contamos con las típicas de salvar y cargar una partida, imprimir los movimientos, jugar en dos o tres dimensiones, competir a través de módem, analizar movimientos, plantear problemas, recomendar una jugada, etc. Desgraciadamente, carece de una biblioteca de aperturas, contando, tan sólo, con las más clásicas, como la Siciliana o la Ruy López.

NUESTRA OPINIÓN

Desde luego, estamos ante un ajedrez de lo más fantástico. El juego se desarrolla como el tradicional, pero completamente animado. Las fichas están muy bien diseñadas, siendo sus movimientos el punto estrella del programa: es una auténtica delicia ver los gestos de los personajes, cómo caminan, las reacciones que tienen... Todos ellos son divertidos y dan ganas de jugar sólo por ver las batallitas que disputan.

El sonido ha sido muy cuidado, está a la altura de los gráficos y es uno de los mejores que hemos oído reproducido por la Sound Blaster. En general, está muy bien realizado y cargado de gran realismo, tanto en las sonrisas de la reina, en las exclamaciones de las piezas al combatir, como en los ruidos del gigantesco androide que cumple los papeles de torre. Seguro que a más de uno que no le interesaba el ajedrez ni por asomo, encontrará un nuevo revulsivo a sus ratos de ocio. MM

E.R.F.


PC



Un ajedrez donde inteligencia y diversión son compatibles. **80**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	85
SONIDO	80
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	79

RECOMENDADOS

1. **MICHAEL JORDAN IN FLIGHT** — *ELECTRONIC ARTS (PC)*
2. **X-WING** — *LUCASARTS (PC)*
3. **STUNT ISLAND** — *DISNEY/INFOGRAMES(PC)*
4. **ALONE IN THE DARK** — *INFOGRAMES (PC)*
5. **SLEEP WALKER** — *OCEAN (PC, AMIGA)*
6. **CREEPERS** — *PSYGNOSIS (PC, AMIGA)*
7. **LEGENDS OF VALOUR** — *SSI (PC)*
8. **B 17 FLYING FORTRESS** — *MICROPROSE (PC)*
9. **BEST OF THE BEST** — *LORICIEL (PC, AMIGA)*
10. **BATTLECHESS 4000** — *INTERPLAY (PC)*
11. **LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES** — *ELECTRONIC ARTS (PC)*
12. **EYE OF THE BEHOLDER II** — *SSI (PC)*
13. **SPACE QUEST I** — *SIERRA (PC)*
14. **3 D CONSTRUCTION KIT 2.0** — *DOMARK/INCENTIVE (PC, AMIGA, ATARI ST)*
15. **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** — *LUCASARTS (PC, AMIGA)*
16. **LUIGI & SPAGHETTI** — *TOPO SOFT (PC)*
17. **BILL´S TOMATO GAME** — *PSYGNOSIS (AMIGA)*
18. **DAUGHTER OF SERPENTS** — *MILLENNIUM (PC)*
19. **DAVID LEADBETTER´S GOLF** — *MICROPROSE (PC, AMIGA)*
20. **HUMANS** — *MIRAGE (PC, AMIGA)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



La leyenda del fin del mundo

EYE OF THE BEHOLDER II

Tras nuestras aventuras en Waterdeep, el equipo descansó en la casa de uno de nuestros compañeros. Meses después, un mensajero traía una carta del maestro Blackstaff. Sin esperar, comenzamos su lectura...


PC
La perspectiva utilizada sigue siendo en primera persona y los combates se desarrollan en tiempo real.


PC
Nuestra misión comienza en el bosque descrito por Kelso. Pero pronto descubriremos el Templo de Darkmoon.

- **SSI**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Juego de rol**

Resultó ser más larga de lo esperado, en parte porque los sucesos que habían acontecido eran de suma gravedad y en parte porque adjuntaba otra carta de Oltec, Capitán de la Guardia de Waterdeep, en la que éste incluía parte del diario del sabio Wently Kelso. Lo más interesante podemos resumirlo en lo siguiente: cuando Wently salía de explorar las alcantarillas de Waterdeep, se resbaló y quedó inconsciente.

UNA EXTRAÑA VISIÓN

Cuando despertó, un ser extraño se encontraba a su lado. Según él, le había salvado la vida, y sólo quería su total atención a cambio de tan gran favor. Fue entonces cuando una visión invadió al sabio. En ella, aparecía un pueblo rodeado de bosque, al que una mañana llegó un elfo encapuchado, pregonando que, desde ese momento, era su nuevo gobernador. Mientras algunos habitantes pasaban de él, una mujer con una toga estrellada lanzó proyectiles de energía mágica hacía el recién llegado. Este se rió y llamó a unos guerreros oscuros que estaban ocultos tras los árboles. Momentos después, lo que había sido un bonito pueblo, quedó reducido a nada. Kelso se despertó con dolores de cabeza. A partir de este momento buscó dicho pueblo hasta que lo encontró. En este punto acaban sus escritos y Khelben Blackstaff nos pide que continuemos con la investigación.

NUESTRA OPINIÓN

La perspectiva utilizada sigue siendo en primera persona y los combates se desarrollarán en tiempo real. Los gráficos han mejorado bastante respecto a la primera parte, siendo de mayor tamaño e incluyéndose digitalizaciones de algunos de los caracteres que podamos encontrar en nuestro recorrido. También en esta ocasión, los movimientos se han hecho algo más rápidos, aunque los enemigos siguen moviéndose como "a saltos". En definitiva, el juego es excelente.

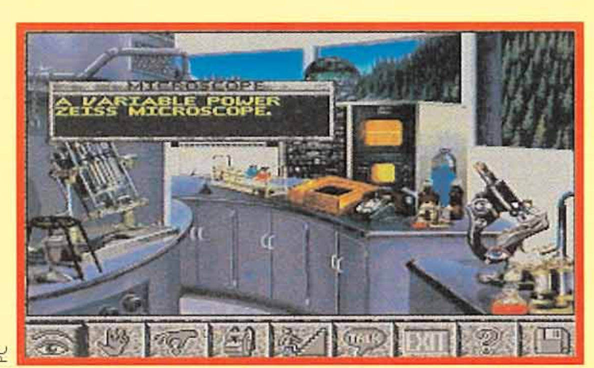
O.S.G.

La digna continuación de todo un clásico en los J.D.R. **90**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	89
SONIDO	67
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	75

Las chicas son guerreras

AMAZON. Guardians of Eden



PC
Un completo laboratorio perfectamente dispuesto para la investigación de toda la fauna y flora de la Amazonia.



PC
Esta es una de las pantallas de intersección entre fase y fase, en la que se nos anuncia nuestra próxima misión.

Cuando los conquistadores españoles descubrieron el Amazonas y comenzaron su exploración, llevaron consigo una curiosa y atractiva leyenda; la de una tribu guerrera compuesta exclusivamente por bellas mujeres. Esta historia ha llegado hasta nuestros días envuelta en el mismo halo de misterio e incertidumbre que produjo hace cinco siglos. Para que podamos comprobar por nosotros mismos lo que hay de cierto en ella, Access nos invita a adentrarnos en el oscuro mundo de la selva sudamericana en busca de..., ¿un mito?

- **ACCESS**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **VGA, SVGA**
- T.Gráficas: **VGA**
- **Aventura gráfica**

Al hablar del campo de las aventuras gráficas, casi de manera inmediata acuden a nuestra mente títulos como «Indiana Jones», «Monkey Island», «Future Wars», etc. Bien, pues ya podemos ir olvidando todo lo que conocíamos hasta ahora. «Amazon» pretende descubrir algo nuevo en este mundillo. Y la verdad es que se podría decir que lo ha conseguido. Para afirmar este punto existen varias razones, pero sobre todo hay una más que evidente. Se trata de una de las primeras aventuras en resolución Super VGA, algo que no es demasiado corriente.

LA FAMILIA ES LO PRIMERO

«Amazon» cuenta la historia de dos hermanos, Jason y Allen Roberts, ambos científicos, sólo que en distintos campos. Gracias a una desesperada carta en la que solicita urgente ayuda, Jason descubre que su hermano, que partió en una expedición al Amazonas, ha desaparecido junto al resto de sus compañeros de aventuras tras un ataque al campamento en el que se encontraban. Nosotros, por supuesto, tomaremos el papel de Jason e intentaremos, con todos los medios a nuestro alcance, encontrar al pobre Allen. Sin embargo esto es muy fácil dicho así, fríamente, pero en la práctica la dificultad es algo más elevada. Para empezar, deberemos averiguar cómo podremos viajar hasta allí, procurando antes obtener la información necesaria que nos permita prepararnos para una "excursión" de tales características. Dicho en pocas palabras, el componente fundamental del juego, como no podía ser de otro modo, es la investigación exhaustiva de escenarios y situaciones, y la interactividad con el resto de los personajes que aparecen

BIEN HECHO, PERO...

Lo que enseguida llama la atención, como ya se ha mencionado anteriormente, es la excelente calidad que muestran los gráficos en SVGA, gráficos que pueden ser intercambiados en cualquier momento del juego por otros en VGA. La diferencia entre ambos sistemas, aparte de la resolución por supuesto, es que mientras que en el segundo se juega a toda pantalla, en SVGA la acción se observa en una pequeña ventana, y el resto es ocupado por otra en la que aparece de modo permanente el inventario junto a unos pequeños cuadros que resumen los capítulos jugados hasta ese momento. Estos responden al hecho de que «Amazon» está estructurado como una de esas series tan populares en la televisión americana de los años 40 y 50, es decir, por entregas. Una vez superada una de estas "fases", con sólo pinchar en el recuadro que aparece en el marco de la pantalla, obtendremos un resumen de lo realizado hasta ese instante. Hablando de pinchar, el juego se puede manejar tanto con ratón como teclado en todas sus opciones, pero obviamente, el primer método es el más recomendable.


PC

Por otro lado, posee unas animaciones digitalizadas de la mayoría de los personajes, muy bien hechas, en las que se incluyen también ciertas voces. Pero el juego tiene algún que otro fallo que desluce el conjunto. El principal consiste en que para realizar alguna acción determinada debemos ajustar al máximo nuestros movimientos y realizarlos en un tiempo, a veces, muy escaso. También se aprecian errores como el que nuestro personaje se sitúe encima de algunos objetos, como si fuera la cosa más normal del mundo. Esto al fin y al cabo ocurre en muchos otros juegos, pero no deja de ser, cuando menos, molesto.

NUESTRA OPINIÓN

«Amazon» es un buen juego pero que no acaba de convencer. Su gran calidad en muchos aspectos se ve algo nublada por defectos evidentes. Pese a todo, se trata de un programa recomendable y ameno que nos puede deparar muy buenos ratos. Y además se desarrolla de un modo muy original

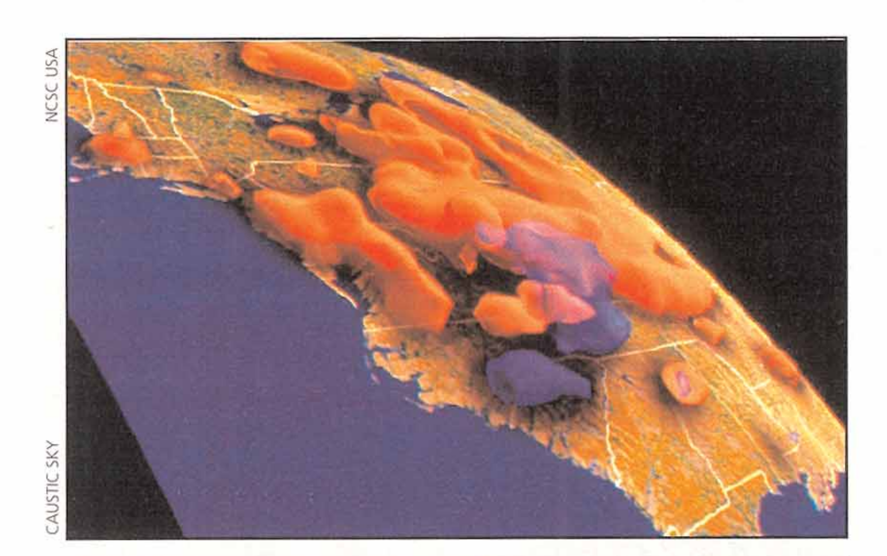
F.D.L.

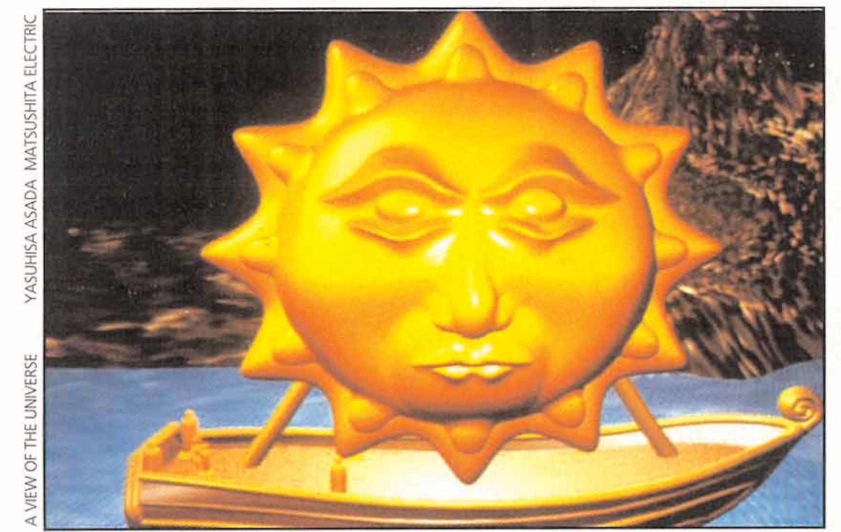
Pese a algunos fallos, es un programa muy innovador. **82**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	80
SONIDO	85
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	80

imagina 93

EL TRIUNFO DE LA IMAGEN SINTÉTICA


NCSC USA
CAUSTIC SKY


YASUHISA ASADA MATSUSHITA ELECTRIC
A VIEW OF THE UNIVERSE


ANGEL STUDIOS USA
NIPPON ANTENNA

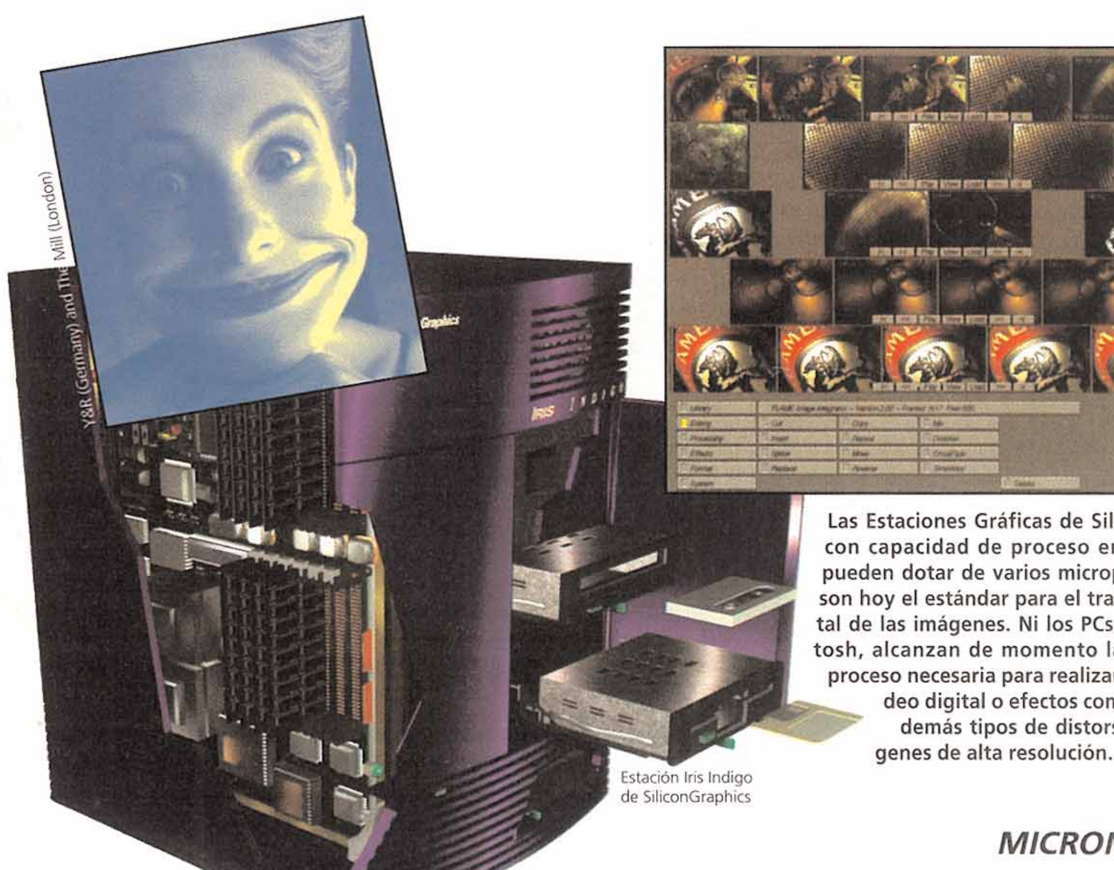

EX-MACHINA FRANCE
LE TIGRE

Montecarlo ha sido el escenario del más importante simposio de imagen sintética de cuantos tienen lugar en Europa. Se trata de IMAGINA 93, donde se han dado cita sectores como Infografía, Animación, Realidad Virtual y todo cuanto tiene que ver con la imagen por ordenador.

Objetivos aparentemente inalcanzables apenas unos meses atrás, como la renderización en tiempo real o la telepresencia, se culminaron con éxito en esta edición. IMAGINA consta básicamente de tres apartados. Por un lado se reunen y exponen los avances más significativos en cuando a tecnologías de hard y soft para el tratamiento y creación de imágenes, ya sea en el sector del vídeo, la autoedición, el entretenimiento, etc... Tal es el caso de Kodak, que presentó el embrión de lo que será CINEON, un producto hardware/software que pondrá al alcance de los profesionales el cine digital, o GALAXIAN 3, una estación de videojuegos colectivos capaz de ser controlada por 28 usuarios en una pantalla de 360 grados, o sistemas digitales de edición de vídeo, entornos de Realidad Virtual, sistemas para dibujos animados por ordenador, etc...

Por otro lado, tienen lugar unas muy interesantes ponencias sobre la vida artificial, los efectos especiales digitales, la telepresencia, las renderización en tiempo real y otras maravillas, todas ellas realizadas por expertos en cada materia y con sus correspondientes demostraciones en vivo.

Y por último, IMAGINA es también, para todos los entusiastas de la imagen computerizada, sinónimo del festival de imagen de síntesis más importante de Europa, con categorías como Publicidad, Simulación, Arte, Animación 3D, Efectos Especiales, etc... De todo esto y más hablaremos en este reportaje.



Y&R (Germany) and The Mill (London)
FLAME

Las Estaciones Gráficas de Silicon Graphics, con capacidad de proceso en paralelo (se pueden dotar de varios microprocesadores), son hoy el estándar para el tratamiento digital de las imágenes. Ni los PCs, ni los Macintosh, alcanzan de momento la potencia de proceso necesaria para realizar edición de vídeo digital o efectos como Morphing y demás tipos de distorsiones en imágenes de alta resolución.

Estación Iris Indigo de SiliconGraphics


WALT DISNEY PRODUCTIONS



ALADINO y el debut de Disney en la imagen de síntesis

Steve Goldberg, director artístico de las imágenes de síntesis de Walt Disney Productions presentó una nueva realización, «Aladino». Esta marca un hito dentro de la compañía por ser la primera vez que Disney utiliza imagen sintética para la generación los personajes de sus películas. Hasta ahora sólo había utilizado imágenes de síntesis 3D para planificar desplazamientos de cámara, encuadres y perspectivas en determinadas escenas (como el baile de «La Bella y la Bestia»), pero finalmente se dibujaron a mano.

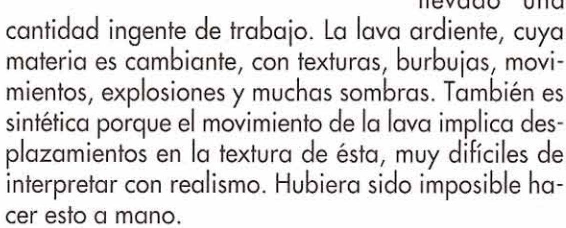
"Hay cuatro personajes o elementos en la película «Aladino» creados totalmente por ordenador. Cada uno de ellos tiene una razón muy específica para haberse hecho de esta forma y no por los métodos tradicionales", explica Steve Goldberg.

"En la cabeza del tigre del desierto (gigantesca efigie a través de cuya boca penetra Aladino con el objetivo de recuperar la lámpara maravillosa), se emplean técnicas de Morphing que sirven para transformar un objeto en otro de apariencia física diferente. También hay cambios en su textura (pasa de ser de arena a algo metalizado), con lo que la tarea para los dibujantes es extraordinariamente compleja. La alfombra voladora, que realiza movimientos muy complejos y perfeccionados, muy difíciles de realizar mediante animación tradicional. Su intervención en la película dura unos quince minutos, lo que hubiese llevado una cantidad ingente de trabajo. La lava ardiente, cuya materia es cambiante, con texturas, burbujas, movimientos, explosiones y muchas sombras. También es sintética porque el movimiento de la lava implica desplazamientos en la textura de ésta, muy difíciles de interpretar con realismo. Hubiera sido imposible hacer esto a mano.


WALT DISNEY PRODUCTIONS

En el interior de los túneles también utilizamos técnicas infográficas por la rapidez en el desplazamiento de la cámara, texturas y efectos de iluminación cambiante. Además las escenas eran muy largas. En los pasadizos queríamos conseguir que todo el mundo tuviese la sensación de ir subido en la alfombra, tratando de escapar del volcán.

La imagen sintética suele utilizarse bien porque simplifica mucho el trabajo o bien porque mejora considerablemente el resultado, dotándole de una personalidad imposible de conseguir por métodos tradicionales.



Con todo, lo más difícil de la película ha sido la integración de estos personajes sintéticos en el contextos de los dibujos tradicionales realizados a mano; que no se rompiese la homogeneidad del film, que los personajes no resultasen tan fotorealistas como para que se perdiese la impresión de estar viendo una película del género de dibujos animados y por último, conseguir que los efectos por ordenador no fuese tan sorprendentes como para que el interés se centrase en el propio efecto, más que en la trama de la película. Hubo que simplificar muchos efectos. Nos pasó con la escena del desierto: el viento movía la arena y metimos efectos de pequeñas chispas brillantes revoloteando por el aire. Todo el mundo que veía la escena decía lo mismo: "¡vaya efectos..., qué maravilla!, ¿cómo habéis hecho esto, qué ordenador habéis utilizado?, etc..." Hubo que quitarlas porque despistaban con respecto al argumento, y no era nuestro objetivo romper la homogeneidad de la película y que se prestara demasiado atención a elementos concretos que distraen la atención de los principales. Nos sentimos muy orgullosos del resultado obtenido y del gran avance respecto de lo conseguido en «La Bella y la Bestia», donde sólo utilizamos el ordenador a nivel de planteamiento, dibujando finalmente todo a mano, según métodos tradicionales.

Nuestro objetivo final será integrar las herramientas infográficas en nuestros métodos habituales de realización, no sustituirlos."


PIXIBOX


PIXIBOX


PIXIBOX

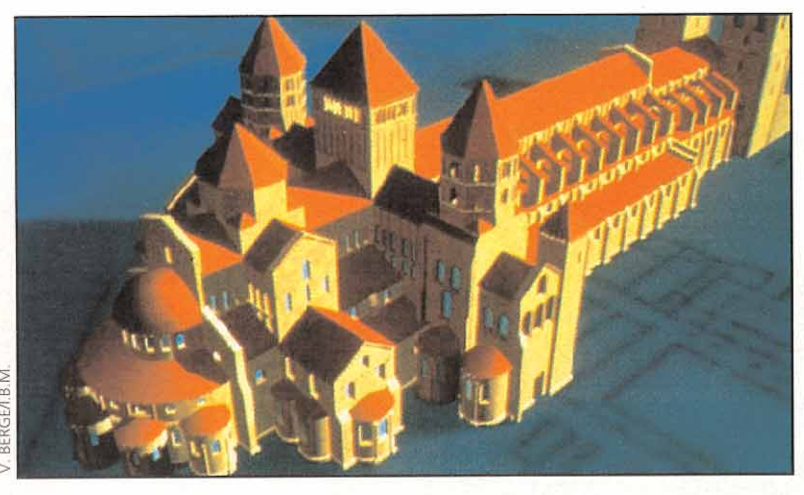
La producción de dibujos animados se ha visto muy potenciada gracias a la intervención de medios informáticos. Soluciones como PIXISCAN, permiten la creación de personajes, coloreado, marcaje de desplazamientos y la incorporación de fondos fotorealistas mediante el escaneo de ilustraciones. Posteriormente se crea un script o guión, conteniendo el orden de los planos, los fondos, los personajes que intervienen y cómo y a qué velocidad van a moverse. El ordenador genera las secuencias apropiadas, con una frecuencia de muestreo de 24 imágenes por segundo y las graba en vídeo, obviando los tradicionales procesos de coloreado a mano, filmación foto a foto y montaje.

FERNGULLY


KROYER PRODUCTION

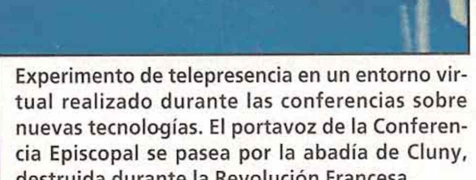
«Las Semillas de FernGully» es un ejemplo vivo de hasta qué punto puede potenciarse la realización de dibujos animados con la intervención de ordenadores. Mediante un esquema básico, se describen las imágenes con los movimientos principales de los personajes o "keyframes". El resto de los fotogramas son automáticamente generados por interpolación de los "keyframes".

El hecho de no tener que colorear los personajes a mano puede ahorrar cientos de horas de trabajo (téngase en cuenta que un sólo segundo de animación requiere 24 dibujos y una película de hora y media necesita la friolera de 130.000 dibujos), además de conseguir mayor fluidez en los desplazamientos y más perfección en el propio coloreado, eso sin contar con efectos de sombras y texturas que a mano serían imposibles de obtener.


V. BERGE/I.B.M.


V. BERGE/I.B.M.


V. BERGE/I.B.M.



Experimento de telepresencia en un entorno virtual realizado durante las conferencias sobre nuevas tecnologías. El portavoz de la Conferencia Episcopal se pasea por la abadía de Cluny, destruida durante la Revolución Francesa.

TELEPRESENCIA EN UN ESPACIO VIRTUAL

La abadía de Cluny

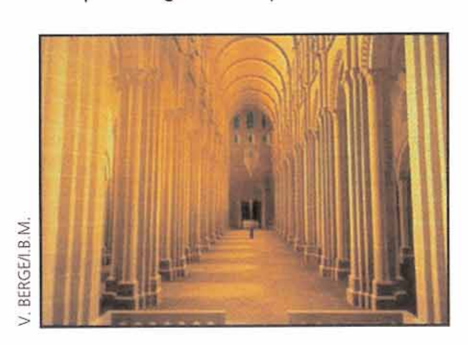
La Telepresencia es posible ya, como se demostró en directo, ante más de 2000 personas, con un experimento que tuvo lugar en el espacio virtual de la abadía de Cluny. Esta fue el más grande de los templos construidos por la Cristiandad y se encontraba en la mencionada población francesa. Desafortunadamente quedó prácticamente destruida en el transcurso de la Revolución Francesa. Con ayuda de unos planos de su planta, de los escasos vestigios que se mantiene en pie y la meticulosa colaboración entre artistas expertos en Infografía y restauradores especializados en arquitectura medieval, se ha llevado a cabo, con la colaboración de IBM, una reconstrucción detallada de este importante edificio. Así, se ha logrado sintetizar completamente la abadía en una enorme base de datos contenida en una estación Crimson de Silicon Graphics.

La base de datos de la abadía contiene la descripción detallada de las medidas, colores, texturas y demás peculiaridades físicas de columnas, techos, suelos y paredes de todo el recinto, pudiéndose visualizar cualquiera de sus partes desde cualquier punto de vista. Contiene incluso las imágenes bitmap de algunos de los frescos que se supone estaban expuestos en muchas de sus paredes.

Cualquier persona provista de los periféricos habituales en un sistema de Realidad Virtual –casco estereográfico, auriculares estereofónicos y guante DataGlove– puede recorrer la abadía virtualmente, por dentro y por fuera, con una renderización bastante aceptable, teniendo en cuenta que ésta se produce en tiempo real; esto es, no hay tiempo de espera para proceder a la visualización del entorno.

El experimento de telepresencia se efectuó de la siguiente manera: se colocó un ordenador Crimson de Silicon Graphics en París, conteniendo la base de datos del espacio virtual (en este caso la abadía de Cluny). Otro ordenador idéntico al anterior y provisto de la misma base de datos, se encontraba en Montecarlo. Ambos se dotaron de casco estereográfico, auriculares estereofónicos y guante DataGlove.

Mediante una conexión a través de la línea telefónica –en realidad se usaron dos líneas, una para voz y otra para datos, provista de un módem de 9600 baudios–, se hizo posible la comunicación entre las dos personas, sumergidas en el mismo entorno visual. Cada una de ellas veía a la otra situada a su lado y juntos realizaron un recorrido por toda la abadía. La persona situada en París, Dominique Vingtain, conservadora del Museo Ochier de Cluny, experta en todos los temas relacionados con la abadía, actuó como cicerone del portavoz de la Conferencia Episcopal de Francia, Padre Di Falco, quien se encontraba físicamente en Montecarlo.


V. BERGE/I.B.M.

El éxito de este experimento fue posible gracias a la ingeniosa disposición del hardware necesario. La cantidad de datos que hay que intercambiar entre las dos localizaciones reales, a través del módem, es escasa. Basta con mandar unos cuantos valores para indicar las respectivas posiciones, ya que la base de datos y gráficos estaban duplicadas en ambas localizaciones.

Cómo sitúa un ordenador a un personaje en un entorno virtual

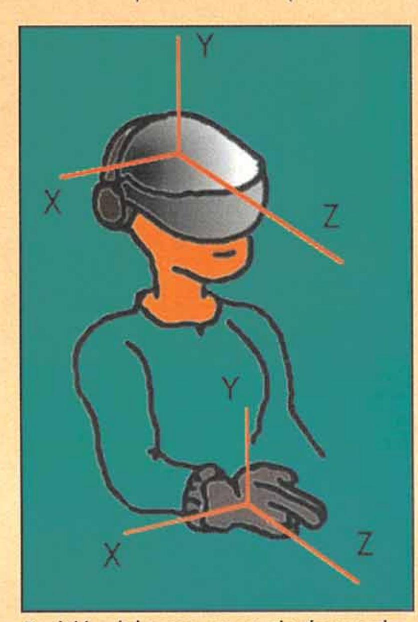
El casco estereográfico contiene una serie de sensores que permiten situarlo en el espacio en sus correspondientes ejes X, Y y Z. También se conoce, con unos ángulos X e Y, la dirección en la que mira el individuo. En el eje horizontal se puede calcular el rumbo con un dispositivo tipo "brújula". En el eje vertical se puede calcular la inclinación con un dispositivo tipo "nivel". También hay que conocer con exactitud la posición de la mano en un eje X, Y, Z y la dirección hacia la que apuntan los dedos, ya que no hay que olvidar que la mano es el instrumento de navegación en el espacio virtual y con ella se indica hacia dónde queremos ir y a qué velocidad.

La velocidad se calcula fácilmente por la distancia existente entre las coordenadas X, Y del casco y los valores X, Y de la mano. Si los valores son muy distintos, entonces es que la mano está estirada y hay que avanzar deprisa. Si están muy cercanos, hay que retroceder. En un punto intermedio prefijado, el movimiento se detiene y el escenario también. Con todos estos datos, el ordenador realiza la presentación.

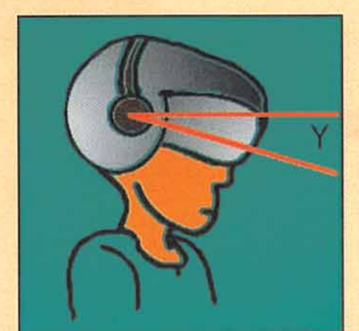
Si hay dos individuos en el mismo espacio virtual, cada uno de ellos puede ver a su interlocutor representado como una figura antropomorfa que ocupa su posición en el espacio virtual. Esta figura está intencionadamente simplificada para no entorpecer la renderización en tiempo real del escenario, sin embargo se mueve y mira hacia la posición adecuada. El ordenador puede incluso hacer que la voz se escuche por el oído adecuado según la posición que ocupe el interlocutor.

Es posible utilizar diversos dispositivos tales cono DataGlove, SpaceBall o Joystick, pero en estos casos se suele hacer que el individuo se desplace físicamente con lo que las comunicaciones con el ordenador se hacen vía radio –no se permiten cables al desplazarse realmente– y se complica bastante el asunto porque tendríamos que disponer de un área de desplazamiento equivalente al espacio virtual para que el sujeto no se saliese del entorno. Lo habitual es usar guante DataGlove, que el individuo permanezca quieto y se desplace el escenario.

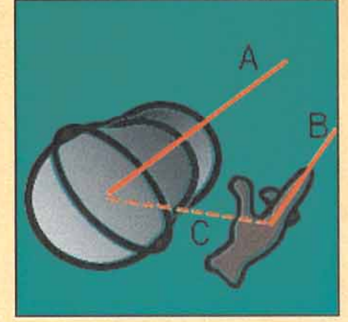
La velocidad se determina por la distancia entre el casco y el guante. A mayor distancia, mayor velocidad de desplazamiento. La dirección del desplazamiento se extrae del ángulo que forma la línea que une el casco y el guante.



Posición del casco en un eje de coordenadas 3D. Posición de la mano, provista de un DataGlove, en el espacio 3D.



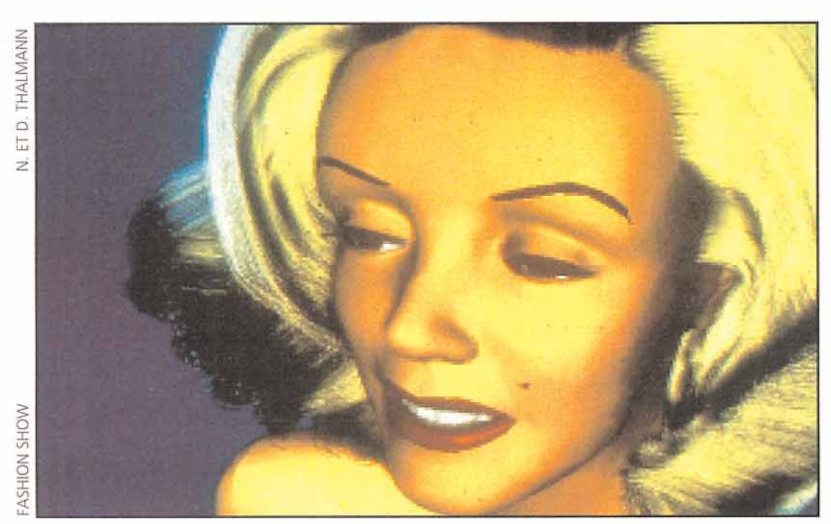
De nuevo el sujeto en cuestión, visto de perfil, eje vertical. Ángulo Y conocido



El mismo personaje anterior visto desde arriba, eje horizontal. Ángulo X conocido.

VACTORS

Actores sintéticos



Definir la apariencia física, vestimenta, color de piel y textura del pelo de un Vactor es una meta alcanzada. Conseguir movimiento en tiempo real es el nuevo reto.

Un Vactor es un actor virtual. Nosotros definimos su apariencia, desde la talla al color de su piel pasando por pelo, nariz, etc..., cómo queremos vestirlo y un sinfín de detalles más. Luego un actor real, dotado de unos sensores apropiados, realiza los movimientos de cuerpo, extremidades, pronunciación de palabras, risas y otras sofisticaciones. Todos estos movimientos son traducidos a datos informáticos que se procesan en un gran ordenador junto con los parámetros del Vactor creado. Finalmente el ordenador renderiza (presenta) en pantalla al Vactor haciendo los mismos movimientos, bailando, andando, e incluso hablando.

Lo efectos más interesantes se consiguen cuando el Vactor actúa en tiempo real, porque de este modo se puede conseguir interactividad. Por ejemplo, una conversación entre una persona real y un actor virtual. En el pasado C.E.S. de Las Vegas, como ejemplo de Vactors en tiempo real, presentaron un vídeo de 6 horas de duración (en la presente edición de IMAGINA sólo se proyectó un fragmento) en el que SuperMario habla con los visitantes de la feria. Otro ejemplo significativo es un personaje duende, creado por el genial dibujante de cómic italiano Tanino Liberatore, responsable entre otros de la creación del personaje Rankxeros, ampliamente difundido en nuestro país. Este duende es un Vactor en tiempo real que se funde e integra en la imagen de vídeo de una serie de televisión.

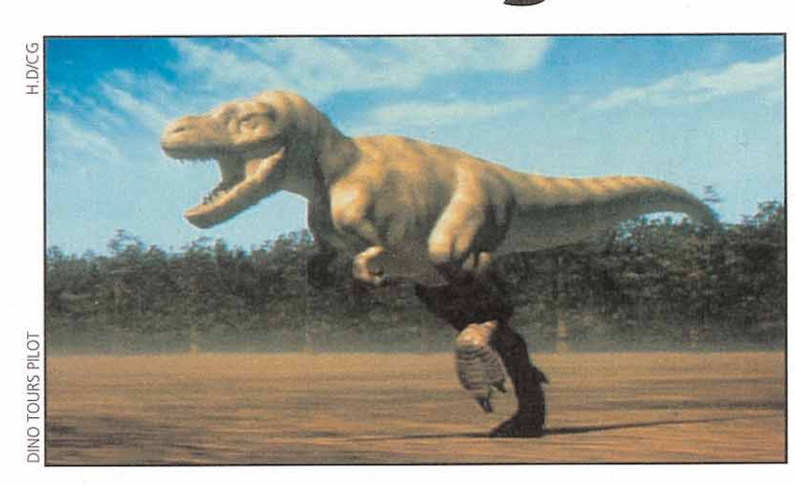
Estos Vactors pueden utilizar también efectos de Morphing, con lo que en determinados momentos el personaje cambia su apariencia física mientras habla de temas relacionados. Por ejemplo, a veces SuperMario transforma su cabeza en una Game Boy.



Este simpático duende es un Vactor creado por el dibujantes de comics Liberatore. Lo más importante; se mueve en tiempo real.

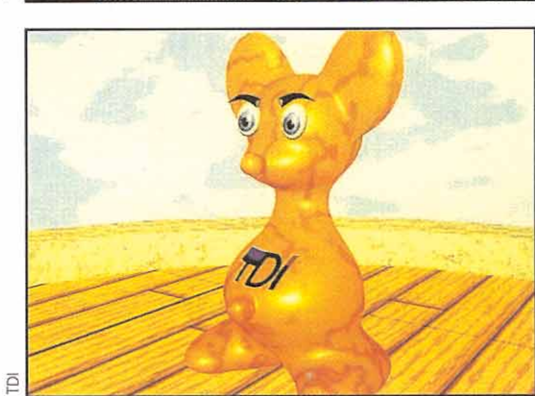
METABALLS

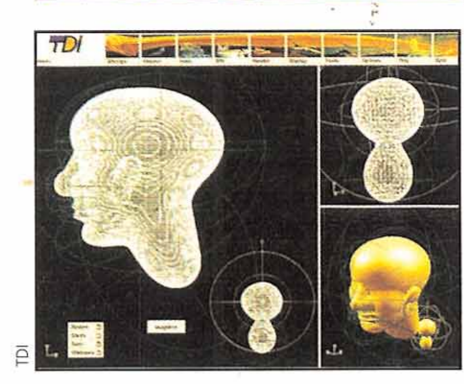
Formas Orgánicas

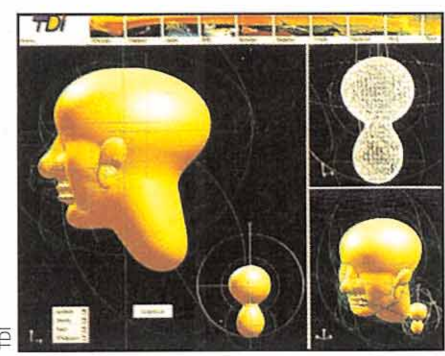


Dino Tours es una de las producciones más impresionantes que pudimos disfrutar en formato de televisión de alta resolución. De no existir la reciente tecnología de los Metaballs, esta increíble realización de imagen sintética no hubiese sido posible.







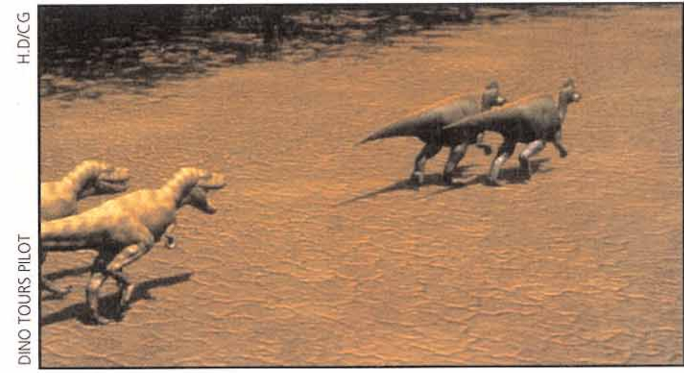


El sistema BLOB permite la definición de personajes por medio de "primitivas", que son en realidad bolas elásticas que pueden distorsionarse, estirarse, fundirse o cohesionarse, para crear nuevas formas curvas de textura y suavidad sorprendente.

Para crear una imagen sintética, el primer paso es crear su estructura tridimensional en un espacio o entorno dado. Para ello se suele partir de modelos geométricos. Hasta hace muy poco no se podían utilizar para los programas de diseño en 3D otras herramientas que no fuesen las poligonales. De esta forma, se podía definir un entorno o escenario, con unas cualidades de iluminación, etc..., y luego se situaban en este escenario figuras compuestas por elementos, también llamados "primitivas". Estas "primitivas" parten de formas poligonales bidimensionales (2D) y gracias a las luces y sombras se sintetizan en formas tridimensionales (3D). Así, de los cuadrados surgen los cubos; de los triángulos, pirámides y conos; y de los círculos, esferas y cilindros.

Esta forma de proceder es bastante eficaz siempre que se pretenda sintetizar objetos o formas geométricas, como edificios, muebles, etc..., pero si lo que queremos es dar vida a un rinoceronte, por ejemplo, lo llevamos claro. Este animal no tiene formas geométricas que puedan se equiparables a las primitivas de que disponemos. Podríamos intentarlo con un gran cubo rectangular para el cuerpo, una esfera para la cabeza, unos cilindros como patas, un cono para el cuerno, etc..., pero el resultado sería lamentable.

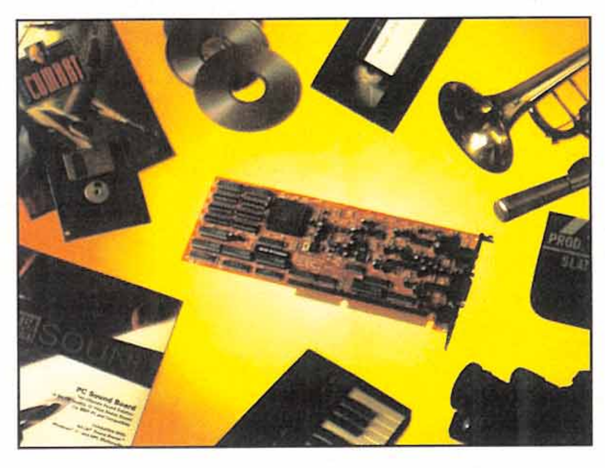
Para posibilitar la definición de objetos y estructuras que no se corresponden con figuras geométricas ha sido creada la tecnología Metaball. Se basa en modelos físicos, como la cohesión que se produce entre las pequeñas bolas de mercurio, que se mezclan entre sí al aproximarse. De estos fenómenos se extraen modelos matemáticos capaces de definir bolas que no son completamente esféricas. Pensemos por un momento en que estas bolas son como de goma, pueden aplastarse, estirarse o sufrir cualquier otro tipo de deformación. Pueden atribuirse diferentes tipos de texturas para cada bola y también pueden agruparse entre ellas para construir bolas más grandes. Son ya varios los programas de creación de imágenes sintéticas que permiten manipular Metaballs y es con ellos con los que se han creado obras maestras de la animación sintética como el conocido Dino Tours.



La principal aportación de los Metaballs al diseño infográfico es que definen modelos que no están basados en figuras geométricas.

TECNO Manía

GRAVIS ENTRA EN EL MUNDO DEL SONIDO PARA PC



Gravis, la compañía canadiense con un gran prestigio en el diseño y la fabricación de joysticks, ha creado una nueva tarjeta de audio para PC que supera las prestaciones de la mayor parte de sus competidores. Entre otras podemos destacar: 32 voces, 16 canales estéreo, 8 bits de grabación digital mono y estéreo, variación de muestreo entre 2 y 44.1 kilohertzios, 256k de memoria RAM ampliables hasta 1 MB, soporte MIDI, controlador específico para Windows 3.1, software Ultrasound Studio 8 y Ultra Fli para integrar gráficos y sonido... Toda una solución completa de audio que muy pronto podremos ver en nuestro país, de la mano de Gravis, una compañía que nos tenía acostumbrados a muy distintos productos.

(Más información 93 426 11 13)

EL TIEMPO EN MACINTOSH

Qué te parecería recibir las imágenes del satélite Meteosat directamente en la pantalla de tu ordenador? ¿No parece algo casi de ciencia ficción? Pues para nada. Una compañía británica acaba de sacar a la venta un kit para Macintosh consistente en una antena parabólica y el software necesario para recibir las señales de cualquier satélite meteorológico situado en órbita.

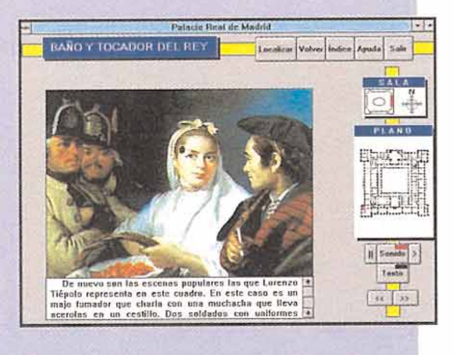
El sistema permite la captura de imágenes con definición de 800 por 800 pixels y en 256 tonos de gris que luego pueden ser coloreadas artificialmente siguiendo diferentes parámetros. Los programas que incluye el kit permiten asimismo la inclusión de longitudes y latitudes en la pantalla, o el examen pixel a pixel de las imágenes infrarrojas para analizar las diferentes temperaturas en un punto dado.

Como podéis ver, toda una estación meteorológica en el salón de vuestra casa, ¡y sin tener que esperar a la información de "el hombre del tiempo"!

(Más información: Newcastle Computer Services Plc. 07 44 661 25515)

EL PALACIO REAL EN CD

Por fin está todo preparado y listo para ser presentado en público uno de los proyectos más ambiciosos del multimedia español. «El Palacio Real», de la empresa Micronet, es un recorrido, en audio e imagen, digitalizado por uno de los



monumentos más representativos de la historia universal española.

Tras muchos meses de intenso trabajo, el CD-ROM para PC que contiene las cerca de mil fotografías tomadas para el proyecto, junto a los textos que fueron recopilados para la ocasión, estarán disponibles para que todos los estudiosos puedan visitar el lugar donde los reyes españoles reciben oficialmente, conocer los tesoros del palacio y gran parte de sus secretos, sin moverse del ordenador.

(Más información: 91 358 96 25)

EL ESTÁNDAR DE LA ANIMACIÓN EN PC

Autodesk ha anunciado que el formato FLIC, desarrollado por la propia compañía para su serie Animator, ha sido aceptado por IBM y Microsoft como estándar para animaciones en formato PC. "Video for Windows", la ultimísima aplicación de la gigantesca multinacional americana, incorporará la posibilidad de manejar FLIC, al igual que el Media Exchange Tolkit de Apple transformará este tipo de ficheros a Quicktime. Una buena noticia que indica que en el tema del multimedia, las compañías comienzan a unificar criterios. Ya era hora.

TODO UN SEÑOR MICRÓFONO

El discurso del general McArthur sobre la cubierta del U.S.S. Missouri dando por finalizada la Segunda Guerra Mundial, las alocuciones de Eva Perón a los "descamisados" que llevaron al poder a su marido, películas como «Batman Returns», «Gran bola de fuego» o «Good Morning Vietnam»..., todos estos importantes acontecimientos tienen algo en común: en ellos aparece un micrófono Shure Unidyne.

Durante cuatro décadas, los 30 a los 60, este modelo de la conocida compañía americana de productos de audio, fue el que todo el mundo utilizaba como referencia para hablar de calidad de sonido. La noticia es que el Shure Unidyne va a ser reeditado. Lo hará remozado en su interior para aprovechar las innovaciones técnicas de los últimos años, pero su aspecto exterior permanecerá prácticamente igual. Desde los años del Rock & roll hasta hoy día, todo ha cambiado mucho pero la calidad Shure se ha mantenido poco menos que inalterada.

LIBROS

APLICACIONES

WORD 2.0 PARA WINDOWS



410 Págs — 3.605 Ptas.

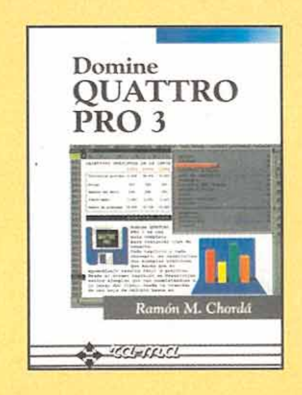
Un manual más de la colección Anaya-Multimedia, muy completo y de fácil lectura. En este caso, se trata de aprender a sacarle el máximo provecho a uno de los procesadores de texto más extendidos, el Word 2.0, pero en su versión para Windows.

Dado que lo más destacado de este sistema es, precisamente, la utilización de gráficos para realizar la mayoría de las acciones, el libro está profusamente ilustrado a base de pantallas. Este incluye el uso de las numerosas funciones que tiene este procesador, desde la simple creación de textos al uso de macros.

S. Eddy y J. E. Schnyder ***
Anaya Nivel «I»

APLICACIONES

DOMINE QUATTRO PRO 3



395 Págs — 3.500 Ptas.

Ramón M. Chordá sigue profundizando en el mundo de la informática y en este su último libro hace fácil lo difícil. Porque más que complicado le habrá parecido a los usuarios la, para algunos, mejor hoja de cálculo del mercado: «Quattro Pro 3». Pero para solucionar todos los problemas, que a buen seguro habrán surgido, está este espléndido manual. Un gran número de ejemplos prácticos y el ya clásico lenguaje sencillo de Chordá hacen que el lector, en poco tiempo, pueda llegar a dominar los gráficos, la base de datos y el resto de las funciones de tan potente hoja de cálculo.

Ramón M. Chordá ****
Ra-Ma Nivel «C»

DIVULGACIÓN

INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA MUSICAL



272 Págs — 1995 Ptas.

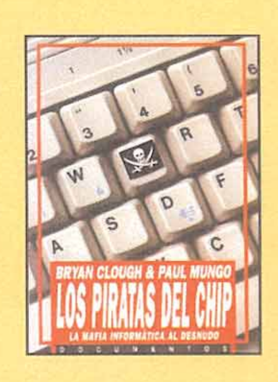
Es indudable que mucha gente utiliza equipos informáticos como el Amiga para editar, componer o reproducir música, entre otras muchas cosas. Para aquellas personas que quieran iniciarse en el mundo de la informática musical, «Informática y electrónica musical» presenta sus temas más importantes: el sonido y la psicoacústica; hardware y software a nivel básico; y el midi.

Es tal la sencillez con la que este volumen aborda dichos contenidos, que está indicado, incluso, para las personas que no sepan absolutamente nada de ordenadores. Algo muy difícil entre los lectores de nuestra revista...

Adolfo Núñez **
Paraninfo Nivel «I»

DIVULGACIÓN

LOS PIRATAS DEL CHIP



336 Págs — 1800 Ptas.

Estamos ante un libro que, sinceramente, recomendamos a todo amante de la informática sea cual sea su nivel de conocimiento. Como de todos es sabido, la piratería es el mayor mal que aqueja a este mundo y este libro, aborda, en forma novelada, todo lo referente a la mafia informática: colarse en un sistema, los virus, el hacking y las demás artimañas empleadas por los expertos en este sorprendente campo. Mezcla las explicaciones con el relato de sucesos reales, alguno de los cuales son sencillamente increíbles y harán reir o echarse a temblar a más de un propietario de ordenador. Simplemente magnífico.

B. Clough y P.L Mungo ****
Ediciones B Nivel «I»

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

AMIGA A1200

LLEGA A NUESTRO PAÍS LO ÚLTIMO DE COMMODORE

LA NUEVA



En Los Gatos, California, a principios de 1982, un grupo de programadores e ingenieros comenzaron el diseño de un nuevo tipo de ordenador, que más tarde llamaron Amiga. Su sueño era construir una máquina que tuviese la potencia visual que faltaba en las demás. De este modo, desarrollaron innovadores coprocesadores gráficos, complejos controladores de memoria y un revolucionario sistema operativo.

A finales de 1985, nos empezaron a llegar noticias sobre un ordenador con unos gráficos alucinantes. Decían que tenía resoluciones de hasta 640x512 pixels y una paleta de 4.096 colores. Comentaban que en un modo gráfico especial se podían utilizar todos esos colores simultáneamente. Hablaban del primer Amiga de Commodore, el A1000.

Cuando finalmente llegó a nuestras manos, pudimos comprobar que no sólo eran verdad los rumores sobre la calidad de sus gráficos, sino que además la rapidez con la que se movían no parecía de este mundo. Pero esto no era todo, el Amiga A1000 tenía el mejor sonido que hubiéramos podido imaginar; su sistema operativo, adelantándose a su tiempo, empleaba menús, ventanas e iconos, se controlaba con ratón y era multitarea, algo impensable para la época.

Al A1000 le siguieron varias versiones profesionales –los A2000 y los A3000– y una más económica, el A500, que durante años fue un ordenador doméstico muy popular y que posee una de las más amplias bibliotecas de programas lúdicos que existen. Aprovechando las características que le hacían idóneo para la infografía y para la música a niveles profesionales, el uso de ordenadores Amiga en labores creativas y artísticas ha sido siempre constante, utilizándose en películas, series y anuncios de cine y televisión y habiéndose grabado discos comerciales solamente con el sonido del ordenador.

Hoy, cuando los gráficos de esta línea de ordenadores son fácilmente superados por cualquier PC, presenciamos el lanzamiento de la segunda generación de aquella maravilla tecnológica: el Amiga A1200.

Destinado a sustituir al A500, el nuevo Amiga A1200 presenta una calidad gráfica hasta ahora impensable en un ordenador de su precio. Su sonido sigue siendo mejor que el de cualquiera de sus rivales. Su procesador pasa de 16 a 32 bits y duplica su velocidad, haciéndolo mucho más potente. Su sistema operativo es la tercera encarnación de aquel, que en sus siete años de vida, sigue sin ser igualado por ningún PC o Macintosh en tareas tan simples como formatear un disco.

UN REVOLUCIONARIO MOTOR

El microprocesador que presenta el Amiga A1200 es la versión económica del 68020, el Motorola 68EC020, corre a una velocidad de 14.2 MHz y posee un ancho de palabra de 32 bits. Commodore basa en este avance la Arquitectura Gráfica Avanzada (AGA) que, mediante los coprocesadores de 32 bits Alice y Lisa, dota al ordenador de una gran potencia en el manejo y visualización de imágenes.

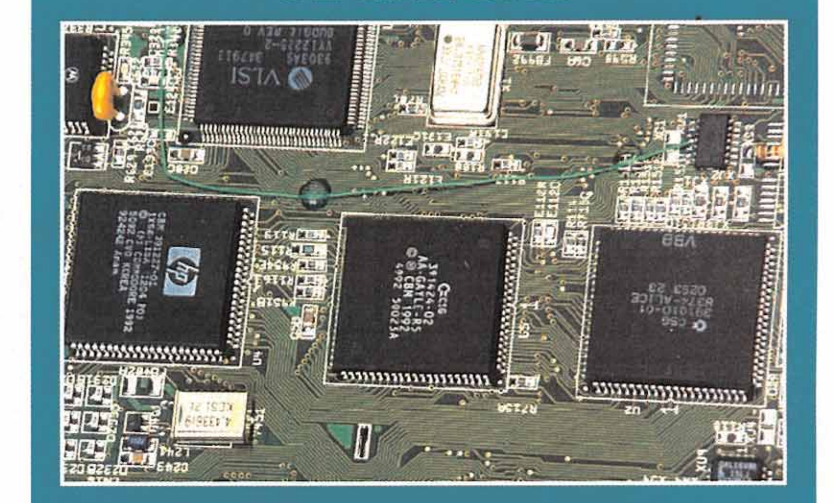
La memoria gráfica también se ha actualizado y pasa de 512 K de 16 bits a 2 M de 32; en cambio, el límite de la memoria rápida sigue siendo de 8 M, más que suficiente para las aplicaciones a las que va dirigida esta máquina.

Se ha efectuado otra importante mejora en las posibilidades de expansión: ahora se pueden tomar dos caminos. Por un lado, en la nueva ranura para tarjetas PCMCIA es posible conectar discos duros, CD-ROMs, digitalizadores, modems, hasta 4 M de memoria rápida de 16 bits y programas en ROM. Mientras que el también nuevo bus local de CPU situado en la parte inferior del ordenador se puede utilizar para aceleradores, coprocesadores y hasta 4 M de memoria rápida de 32 bits.

A partir de los extensos tests que hemos realizado, podemos afirmar que el Amiga A1200, en operaciones que dependan de la CPU, tiene 2,74 veces la velocidad del A500; es 3,08 veces más rápido en aplicaciones matemáticas; y 5,60 veces más veloz en tareas gráficas. De esto deducimos que estamos ante un ordenador aproximadamente cuatro veces más potente que el Amiga A500.

Con la conexión de memoria rápida, especialmente de 32 bits, la velocidad del A1200 aumentaría sensiblemente. Por ello, esta op-

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



Procesador:
Motorola 68EC020

Velocidad del reloj:
14,19 MHz

Coprocesador matemático:
Opcional

Memoria gráfica:
2 M de 32 bits

Memoria rápida:
Ampliable hasta 8 M (4 M de 32 bits y 4 M de 16 bits)

ROM:
512 K (KickStart 3.0)

Interfaces internos:
AT IDE para disco duro de 2,5 pulgadas

Interfaces externos:
Ratón y joystick
Serie (RS-232)
Paralelo (Centronics)
Unidad de discos externa
Tarjeta PCMCIA 2.0
Bus de expansión de la CPU

Vídeo (RGB analógico, VGA, SVGA, Multiscan)
Vídeo compuesto en color
Modulador TV
Audio estéreo

Unidad de discos:
Interna, de 3,5 pulgadas y 880 K de capacidad.

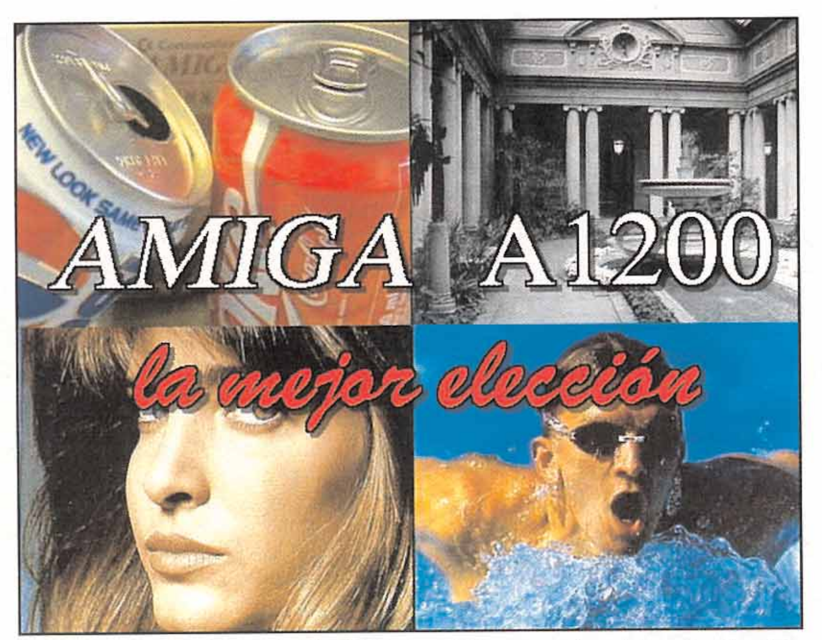
Teclado:
Configurable, de 96 teclas

Gráficos:
Resoluciones programables desde 320x200 hasta 1472x580 con un máximo de 262.144 colores en pantalla de una paleta de 16.777.216, con modos overscan y entrelazado

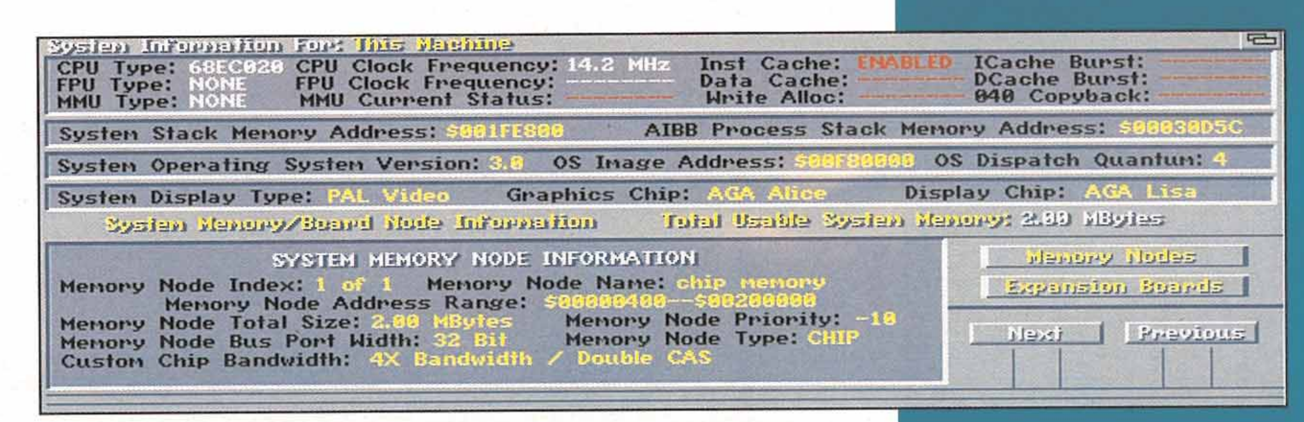
Sonido:
Estéreo, de 4 canales de 8 bits

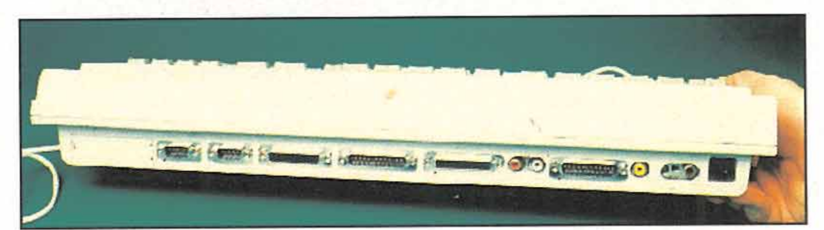
Sistema operativo:
AmigaDOS 3.0 (Workbench 3.0)

GENERACIÓN

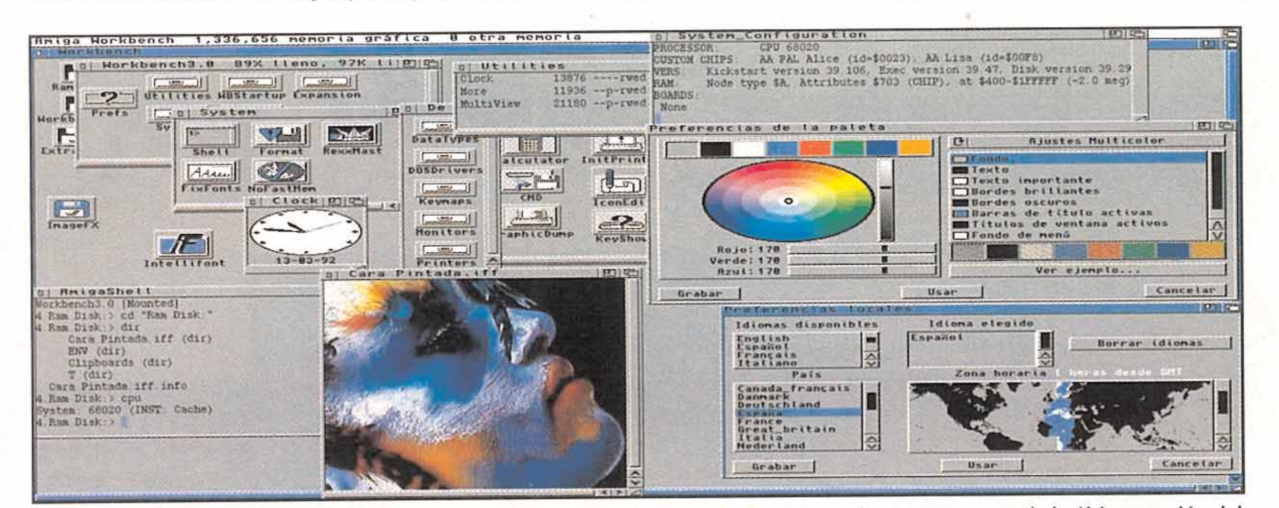


Los nuevos modos de resolución del Amiga 1200 son equiparables a los de otros modelos de ordenador de mayor precio y superiores, en teoría, prestaciones.





Aquí podéis apreciar todos los conectores que incorpora el Amiga 1200. Destaca sobre todos el del modulador de RF, que permite conectarlo a un televisor normal.



Las nuevas e interesantes utilidades, que aquí podéis ver desplegadas en sus correspondientes ventanas, de la última versión del Workbench superan ampliamente a las del sistema operativo que hasta ahora acompañaba los ordenadores de Commodore.

ción es recomendable si el ordenador no sólo se usa para jugar.

La memoria ROM del sistema operativo se puede actualizar fácilmente, pues, al abrir el A1200 nos encontramos con los dos chips situados sobre zócalos. En el interior del ordenador, también podemos conectar un disco duro AT IDE –como el de un PC– de 2,5 pulgadas sin ninguna dificultad porque, a diferencia del A500, el controlador está incluido en la placa principal y el sistema operativo está preparado para ello.

En el apartado de sonido la única mejora ha sido la ampliación de la memoria gráfica, que no sólo es accesible desde los chips de manejo de imágenes, sino que también es utilizada por Paula, el legendario procesador de sonido del Amiga. Es por esto que, aunque su cantidad se haya multiplicado por cuatro, la calidad del sonido sigue siendo la misma.

UN PILOTO RENOVADO

El sistema operativo incluido con el A1200 es el AmigaDOS 3.0 que ocupa la friolera de cinco discos: Workbench, Extras, Fonts, Locale y Storage. Por ello, si quisiéramos analizarlo con profundidad, tendríamos que dedicar una revista entera al tema.

Entre sus características más importantes destacan el soporte para todos los nuevos modos gráficos, la posibilidad de elección de idioma –por primera vez un Amiga interacciona con nosotros en perfecto castellano–, manejo en pantalla de fuentes escalables Compugraphic, compatibilidad total con discos de PC, soporte de impresoras PostScript, caché de directorios, lenguaje ARexx integrado en el sistema operativo y muchos avances más. Todo esto bajo la mejor multitarea de la informática personal.

Para mantener la compatibilidad con los Amigas anteriores, los chips AGA pueden emular a los antiguos ECS y el caché del procesador puede ser desactivado. Pero, aun así, hay software –principalmente juegos de hace más de un año– que no es compatible. Esto es consecuencia de la mala costumbre que tienen algunos programadores de ignorar las normas impuestas por Commodore para evitar estos casos. Sin embargo, la gran mayoría de los programas de aplicación funciona no sólo sin ningún problema, sino que reconocen el nuevo sistema y ofrecen algunas mejoras, cosa que también hacen algunos juegos –F1 Grand Prix y Epic, entre otros–, aumentando la suavidad de sus movimientos y scrolles.

Debido al enorme éxito que está teniendo el Amiga A1200 fuera de nuestras fronteras, las casas de software se han volcado en la producción de títulos preparados para explotar las características de este ordenador. Es de esperar la llegada de una gran cantidad de juegos que, como por ejemplo el «Zool» para el A1200, sigan manteniendo su conocida jugabilidad y sus excelentes gráficos, pero incluyan ahora scrolles parallax en 256 colores y movimientos mucho más suaves. Entre los muchos lanzamientos anunciados, esperamos con especial atención las nuevas versiones de «Arma Letal», «Battletoads», «Civilisation», «Cool World», «Nigel Mansell's», «Putty», «Wing Commander 2» y «WWF European Rampage Tour», sin olvidarnos, por supuesto, de la encarnación en 32 bits del «Street Fighter II».

El software de aplicación tampoco es inmune al A1200, por lo que programas como «AmigaVision Professional», «Brilliance», «Caligari 24», «CineMorph», «Final Copy II», «ImageMaster», «ImageFX», «Imagine», «Morph Plus», «Professional Page 4.0», «ProWrite 3.3», «The Art Department Pro 2» y «Vista Pro 3.0» ya utilizan al máximo la enorme potencia del nuevo Amiga. Dentro de esta avalancha de programas, merece una mención especial el mítico «DeluxePaint IV AGA», que ahora soporta todos los modos gráficos del nuevo ordenador, incluido el HAM8 con 262.144 colores.

EL FUTURO QUE VIENE

Aunque parezca increíble, los planes de Commodore no acaban aquí. Futuras versiones domésticas del Amiga podrían tener unidades de disco de alta densidad, con capacidad de 1,76 M –como las del A4000–; CD-ROM; sonido de 16 bits controlado por un DSP (procesador de señales digitales); procesadores más avanzados y a mayor velocidad –como el 68030 o el 68040, ambos de Motorola–; coprocesadores matemáticos; y gráficos de 24 bits reales, con 16 millones de colores en pantalla. Ampliaciones éstas que, aunque hoy son opcionales, poco a poco, se convertirán en características de serie en ordenadores de esta gama.

Con un presente alucinante y un futuro prometedor, tenemos una gran máquina. Está dotada de una increíble versatilidad que la hace idónea tanto para disfrutar de los mejores juegos, como para trabajar con las más modernas y creativas aplicaciones –incluyendo la música y la infografía– y presenta la mejor relación prestaciones/precio del mercado. Probablemente, se convertirá en el ordenador doméstico de los 90.

Carlos Ulloa/Carlos Alonso

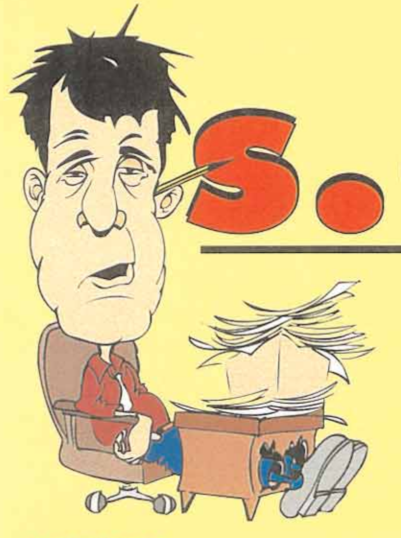
LA NUEVA MAGIA

La impresionante potencia del Amiga A1200 es producto de la Arquitectura Gráfica Avanzada de Commodore (AGA), en la que los procesadores gráficos pasan de 16 a 32 bits y acceden a memoria paginada –realizando dos lecturas por cada ciclo de reloj–, por lo que su velocidad se multiplica por cuatro.

Esto permite resoluciones programables que van desde 320x200 hasta 1472x580 pixels con un máximo de 256 colores de una paleta de 16.777.216. También, el modo HAM ha sido mejorado y de 4096 pasa a 262.144 colores en pantalla, con la posibilidad añadida de poder ser utilizado en cualquier resolución. Programando adecuadamente el chip Lisa, el sistema operativo, utilizando un monitor VGA o SVGA, puede seleccionar las resoluciones típicas de estos, como 600x960 u 800x600 pixels.

Alice –el procesador que se encarga de mover los gráficos, más conocido como Blitter–, es producto de estos avances, siendo ahora cuatro veces más rápido y permitiendo scrolles rapidísimos y animaciones a 50 imágenes por segundo en cualquier resolución y número de colores. También, los sprites han evolucionado, duplicando su tamaño y su resolución.

Otra importante mejora es el soporte directo de monitores PAL, NTSC, VGA, SVGA y Multiscan, lo que permite visualizar todas las resoluciones con o sin entrelazado. Incluso la señal de vídeo compuesto es ahora de calidad profesional, por lo que se puede grabar directamente en un vídeo doméstico con muy buenos resultados, aumentando, así, las famosas dotes infográficas del Amiga.



s.o.s. ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rapidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Aquí estamos, de nuevo al pie del cañón, dispuestos a resolver todas las dudas que os han traído de cabeza últimamente. Una vez más aprovechamos esta ocasión para pediros que intentéis describir al máximo en vuestras cartas el problema que planteáis y además, no olvidéis especificar el modelo de ordenador sobre el que formuláis la pregunta. ¡¡Todos saldremos ganando!!

LEANDER

Al llegar al mundo 1.4 recojo el arco de plata pero luego no puedo llegar a la salida de la cueva porque hay una plataforma a la que no consigo subir de ningún modo. ¿Cómo se usan las bombas rúnicas? ¿Cuáles son los códigos de los mundos 2 y 3?

IGNACIO MARTÍNEZ (MADRID)

Hemos jugado de nuevo con «Leander», utilizando el cargador publicado en la revista, y no hemos tenido ningún problema para emplear las diversas plataformas que permiten salir de la cueva donde se encuentra el arco. Solamente podemos pensar que estás utilizando una copia en mal estado o una versión extraña diferente al original.

Los objetos liberados después de abrir los cofres se convierten en calaveras si tardas mucho tiempo en recogerlos. Si tienes además la mala suerte de coger una de estas calaveras Thanatos aparecerá entre el fragor de la tormenta y serán necesarias cuatro bombas rúnicas para hacerle desaparecer.

Las claves que nos pides son ZXSP y LVFT.

PROGRAMACIÓN EN ENSAMBLADOR

¿Existe algún libro de lenguaje ensamblador para el Amiga que no sea un libro del Kernel, si está en español mucho mejor? ¿Qué lenguaje es, en vuestra opinión, el mejor, el ensamblador o el C? ¿Se puede usar el disco duro del Amiga 600 en el Amiga 500?

EDUARDO ALFARO (MADRID)

Aunque no esté pensado específicamente para el Amiga te recomendamos "68000/68010/68020 Arquitectura y programación en ensamblador", escrito por Stan Kelly-Bootle y Bob Fowler y editado por Anaya Multimedia.

El lenguaje ensamblador es algo más difícil de dominar que el C y crea códigos fuentes más complejos y voluminosos, pero permite un control total sobre la máquina y se hace fundamental en tareas que exijan una máxima velocidad como la programación de videojuegos.

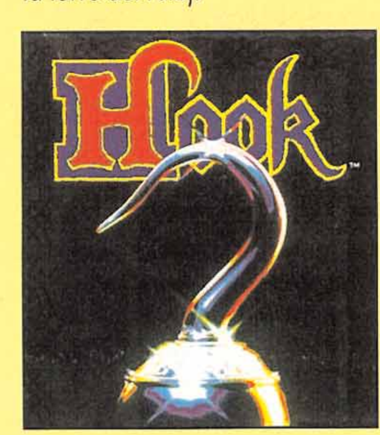
En cuanto al disco duro la respuesta es negativa ya que el Amiga 600 tiene un interface IDE interno que le permite utilizar un pequeño disco duro de 2.5 pulgadas mientras que en el A500 cualquier disco duro debe conectarse al slot izquierdo del que carece el A600.

HOOK

¿De dónde puedo sacar el dinero que necesito para comprar el traje de pirata?

ALBERTO RIBES (BARCELONA)

El traje de pirata, que se compone de sombrero, pantalones y chaqueta, no se puede comprar ya que deberás conseguirlo por tu cuenta. Los pasos exactos que debes realizar son bastante extensos, pero podemos señalarte que el sombrero puedes conseguirlo robándoselo a uno de los piratas que pasean por la plaza, cuando pases sobre él, con ayuda de la cuerda atada al ancla que antes habrás lanzado sobre la torre del reloj.



La chaqueta se encuentra en el lavadero de la Sra Smeedle, de modo que deberás distraerla llamando a su puerta y bajarla de la cuerda con ayuda del palo. Los pantalones debes robárselos a uno de los piratas de la taberna haciéndole antes dormir con tres jarras de cerveza (consigue antes dinero a cambio de tus dientes de oro y examinando los bolsillos de la chaqueta). Además Peter se negará a ponerse su nuevo traje delante de todo el mundo, de forma que deberás cubrirte con la persiana en el lavadero.

¿Cómo puedo conseguir las nueve monedas de oro?

R MARICHAL (S.C.DE TENERIFE)

Vestido de pirata, Peter debe ir al muelle y desde allí entrar en el barco de Garfio. Las nueve monedas de oro se incorporan al inventario por el mero hecho de examinar unas jarras colocadas sobre la cubierta del barco, a la derecha de la pasarela.

AMPLIACIÓN DE MEMORIA PARA AMIGA

¿Cómo puedo conseguir 1 Mb de memoria en mi Amiga 500 sin tener que instalar un disco duro?

DAVID DÍAZ (ORENSE)

La ampliación de la memoria del ordenador no tiene nada que ver con la instalación de un disco duro, aunque es cierto que la mayoría de los discos duros para Amiga 500 incorporan zócalos para ampliar la memoria.

El Amiga 500 puede llegar a ser ampliado hasta 9 Mb. Colocando una ampliación de 512K –con o sin reloj– en la trampilla inferior puedes llegar hasta 1 Mb, pero es posible instalar hasta 8 Mb más en un cartucho conectado al slot izquierdo. Numerosas compañías ofrecen ampliaciones de memoria en gran cantidad de formatos diferentes.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE The graphic adventure

Hay un nazi en la fortaleza que siempre me gana peleando. ¿Qué puedo hacer?

ANTONIO BROTO (HUESCA)

Debes emborracharle con ayuda de la copa y el barril de cerveza del tercer y el primer piso respectivamente.

¿Cómo puedo conseguir el pase firmado por Hitler?

SERGIO DE ROMÁN (MADRID)

El lugar donde el guarda apuntó la combinación resulta ser un pase que firmado por Hitler es muy valioso. Este se encuentra en la tercera planta donde está la copa y el perro.

¿Con qué puedo abrir las losetas de la biblioteca?

MIKEL NAZCA (GUIPUZCOA)

Las debes romper con uno de los postes que encontrarás en una de las salas con vidriera que varía en cada partida.

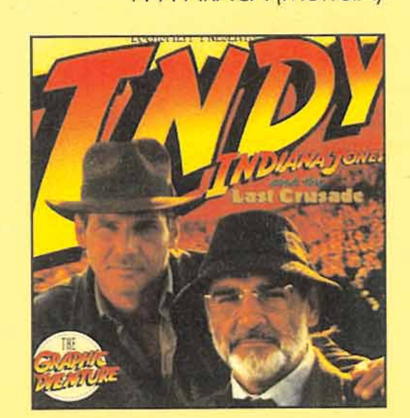
¿Qué tengo que hacer con el bulto detrás del armario y cómo le despego la cinta adhesiva?

J. CALABUIG (VALENCIA)

En el bulto está escondida la llave del arcón, para poder cogerla, debes diluir el celo en uno de los botes de ácido del laboratorio.

¿Cómo puedo encontrar en la biblioteca todos los libros que necesito para resolver la aventura?

P. P. ARACA (MURCIA)



El único truco que te podemos proporcionar para esto, ya que varían de lugar en cada partida, es éste: pasa el cursor por cada una de las estanterías, más o menos rápido y cuando veas que en vez de aparecer "libros", aparece "libro", selecciona mirar.

¿Cómo puedo abrir la trampilla del dirigible?

A. RODRIGUEZ (MÁLAGA)

Si consigues que el pianista toque la cancion adecuada la sala de radio estara a tu disposicion con lo que con ayuda de alguna de las herramientas podras forzar dicha palanca.

AT-ONCE PLUS

Me gustaría saber si se puede conectar la tarjeta "At-Once Plus" a un Amiga 600 y si tendría algún problema al cargar los programas de PC.

CÉSAR VEGA (JAÉN)

La tarjeta At-Once no puede conectarse al Amiga 600, aunque sí al 500 y al 500 Plus, ya que el conector situado en la trampilla del nuevo modelo de Amiga es completamente diferente.

¿La instalación de una tarjeta At-Once Plus en mi Amiga 500 lo convierte en un auténtico compatible? ¿Necesitaría además un disco duro o una tarjeta de sonido?

DANIEL CUCURULL (CEUTA)

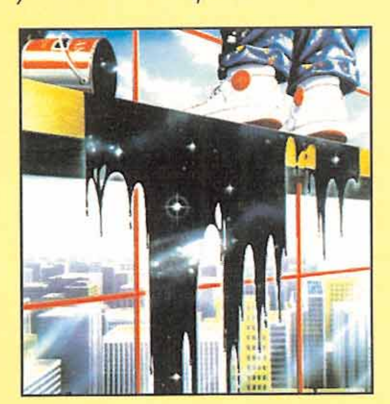
At-Once proporciona una excelente compatibilidad con la mayoría de los programas de gestión para PC, utiliza sin problemas los discos de 720K y hace que el ratón del Amiga emule el ratón Microsoft. Pero hoy en día todos los juegos para PC exigen disco duro, y los cuatro canales internos del Amiga de ningún modo pueden emular las tarjetas de sonido más populares como son Adlib, Roland y Sound Blaster. Dado que el Amiga 500 carece de la posibilidad de utilizar tarjetas y ante la bajada de precios de los compatibles te aconsejamos la compra de un verdadero PC antes de intentar emularlo con el Amiga.

FUTURE WARS

Tras cargarme a los Crughon en la fase arcade ¿Qué debo hacer?

LUIS TRILLA (BARCELONA)

Todo lo que debes hacer es abrir la cápsula accionando un botón que hay en la base de ésta pero que no se ve por estar frente a ti pero sí se puede accionar. Tras esto coge la ropa y ponla en la cámara, usa la tarjeta magnética y métete en la cápsula.



¿Qué hay que hacer en el monasterio tras recoger la llave magnética?

LUIS TRILLA (BARCELONA)

Debes usar el mando a distancia con un barril de la bodega y pasar al pasadizo donde...

Cuando estoy en la cárcel utilizo la cápsula de gas con el conducto, pero el gas vuelve y me mata ¿Qué debo hacer?

J. PIEDRAFRITA (NAVARRA)

Tu problema es que no tienes el periódico. Se coge en la estación de metro; al usar la máquina varias veces lograrás desatascarla.

LARRY I

¿Cómo puedo conseguir fácilmente dinero?

PABLO FERNÁNDEZ (BURGOS)

Con un poco de capital, el Black Jack, por ejemplo, y unos cuantos savegames será coser y cantar.

¿CÓMO SE PUEDE FALLAR UN GOLPE FÁCIL?

PGA TOUR GOLF

- SUPER NINTENDO
- Simulador de golf

Juegos de golf ha habido, hay y habrá muchos. Algunos han aprovechado el tirón de imagen de algún golfista para asegurarse el éxito, otros han llevado el nombre de algún prestigioso torneo. El PGA es uno de los más importantes y su nombre pesa mucho. Decimos esto porque el cartucho que aquí nos ocupa lleva el nombre de «PGA Tour Golf», y esto debería de ser una garantía. Pero no es así, ya que a pesar de que el simulador es completo y con variadas opciones, su resultado final no es todo lo satisfactorio que debería de haber sido.

El juego dispone de tres campos, en los que podremos disputar su correspondiente torneo, y en cada uno de ellos podrán tomar parte hasta un máximo de cuatro participantes. Previamente existe la posibilidad de practicar en cualquiera de los hoyos, para ir tomando el control del juego.

Siempre, antes de jugar un hoyo, se nos mostrará una visión aérea del mismo, para comprobar sus características y obstáculos. Para participar en cualquiera de los campos, escogeremos antes los palos, pudiendo llevar catorce, contando hierros y maderas, de un total de diecisiete disponibles. El modo que se ha elegido para realizar el golpe es el habitual en este tipo de juegos. Primero seleccionamos la dirección del tiro y después la fuerza, para más tarde producir el efecto deseado a la bola. Una vez realizado el golpe, veremos nuestro tiro como si lo siguiéramos con una cámara, situada detrás de la bola. Todo esto teniendo en cuenta la velocidad del viento y la distancia hasta el green.


SUPER NINTENDO

«PGA Tour Golf» se ha quedado a medio camino entre lo que prometía ser un buen simulador de golf y un programa del montón. El desarrollo del juego es poco realista, al igual que sus gráficos y su sonido que, teniendo en cuenta las posibilidades de la Super Nintendo, no son nada buenos y no ayudan en absoluto a entrar en el juego. Es un cartucho del que te cansarás en cuanto juegues un par de tardes, ya que la monotonía es lo que prima. De todas las versiones del «PGA» que han salido a la venta, ésta es la menos lograda de todas.

E.R.F.

Se trata de la más mediocre conversión del mítico PGA. **50**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	68
ADICCIÓN	60
SONIDO	63
DIFICULTAD	73
ANIMACIÓN	68

CABALLO DE DOS RUEDAS

GP RIDER




MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

- MASTER SYSTEM
- Simulador

El mundo del motociclismo y sus numerosos aficionados están de enhorabuena. Ahora que la temporada está a punto de empezar, los poseedores de la Master System pueden gozar de la espectacularidad de este deporte gracias a «GP Rider», ya que este simulador recrea, de forma bastante fiel, lo que es una temporada de piloto oficial en escuderías como Yamaha, Honda, Suzuki, etc.

Además de vuestra habilidad con el manillar, dos cosas influirán en el resultado de la carrera: el clima y la configuración de la moto elegida. Antes de empezar a correr un gran premio, os recomendamos que practiquéis en su circuito hasta que lo conozcáis de memoria, porque os aseguramos que los contrincantes se lo saben como la palma de su mano. El programa permite la participación de dos jugadores a la vez, ya que la pantalla se parte en dos imágenes iguales. Lástima que cuando juega un solo jugador también permanezca dividida.

La opción de dos jugadores, la variedad de circuitos y lo bien reflejados que están el clima y la configuración de la moto, son las mayores virtudes de este programa. Gráficamente tampoco está nada mal, destacando las pantallas fijas que muestran algunas "bellezas", y no nos referimos sólo a las motos... La sensación de velocidad está muy conseguida y únicamente hemos detectado pequeños fallos en la rutina de detección de choques. Pero, pronto nos acostumbramos a estos, y aunque se podría haber hecho mejor, el programa resulta de lo más entretenido.

A.T.I

Sin ser perfecto, es un simulador muy completo y adictivo. **80**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	84
SONIDO	67
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	80

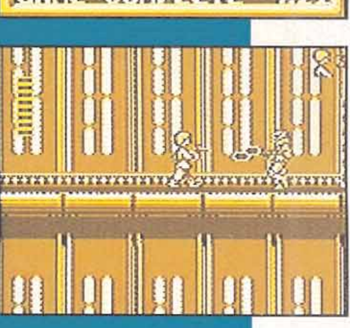
UNA BATALLA DE ALTURA

STAR WARS

- GAME BOY
- Arcade

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana..." ¿os suena este comienzo? Pues bien, gracias a los programadores de Ubi, ese sistema estelar está ahora muy cercano. La aventura de George Lucas ha sido trasladada a vuestras consolas de un modo magistral. «Star Wars» os da la oportunidad de vivir vuestra propia Guerra de las Galaxias.

Las fuerzas rebeldes luchan desesperadamente contra los esbirros de Darth Vader, cabecilla del malvado Imperio Galáctico. Nosotros, como miembros de ese grupo de insurrectos, deberemos acabar con el mandato del tirano y establecer la paz en la galaxia. Para ello, encarnaremos la figura del joven Luke Skywalker, la única persona con el valor suficiente como para realizar un viaje que podría no tener retorno. Nuestro principal objetivo es destruir la Estrella de la Muerte, una nueva estación espacial del Imperio dotada de un terrible y destructivo poder, y rescatar a la princesa Leia.


GAME BOY

Comenzaremos la aventura en el desierto de Tatooine completamente solos. Sin embargo, este desolado paraje esconde multitud de cavernas donde encontraremos a nuestros amigos Obi Wan Kenobi, R2D2 y Han Solo, además de armamento, escudos y alguna que otra vida extra. Tras abandonar Tatooine, volaremos por el hiperespacio en el Halcón Milenario sorteando mil peligros, asteroides, alimañas inmundas... Arrastrados por una extraña fuerza de atracción, nos introduciremos en los dominios del emperador y rescataremos a la princesa Leia. Con ella, tendremos el grupo completo y estaremos preparados para la batalla definitiva. Abandonaremos este lugar fatídico rumbo a Yavin en busca de un nuevo vehículo, el Ala-X. Con este caza, comenzaremos el asalto al Imperio. Atravesaremos las trincheras enemigas y enviaremos nuestros cuatro torpedos a su objetivo. Una tremenda explosión provocará una reacción nuclear en cadena. Será lo último que contemplemos, nuestra misión habrá concluido con éxito.

«Star Wars» lo tiene todo. Su maravilloso argumento, la excepcional puesta en escena y el aprovechamiento al ciento por ciento de las posibilidades de la Game Boy, hacen de este programa un arcade único. La animación del protagonista está muy conseguida, destacando, sobre todo, su amplitud de movimientos. Este tiene la posibilidad de correr, realizar un salto corto o de mayor duración, subir y bajar escaleras... A nivel gráfico se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, desde la reproducción casi exacta de las naves que aparecían en la película, hasta los rostros de los personajes. Además, nos podremos deleitar en la presentación con la sintonía que caracterizó este film.

S.H.R.

La mejor historia jamás contada, ya en vuestra pequeña consola. **89**

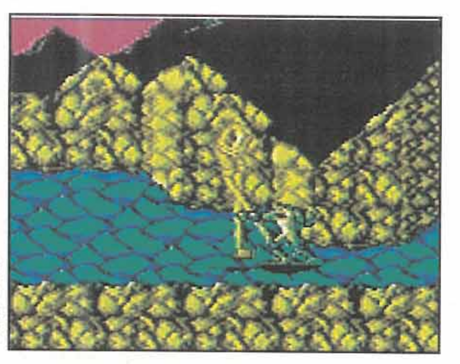
ORIGINALIDAD	62
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	93
SONIDO	82
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	80

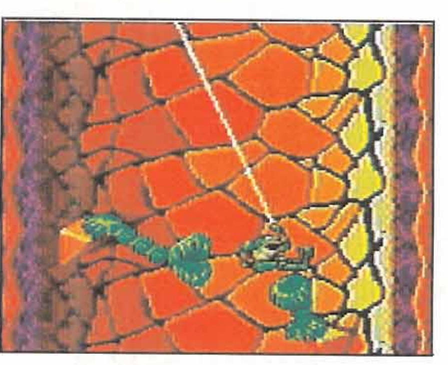
VIDEO CONSOLAS

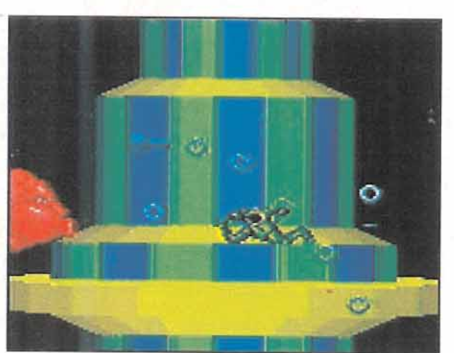
ACCIÓN BATRACIA
BATTLETOADS

- GAME GEAR
- Arcade

Verdes. Violentas. Viscosas. Les gustan las moscas. Son expertas en artes marciales. Usan botas Dr. Martens... ¿Extraña descripción para un héroe de videojuego? No, si eres una de ellas (¿o de ellos?). No, si estás dispuesto a demostrar que las Tortugas Ninja parecen recién salidas de un Liceo de señoritas. No, si al fin y al cabo eres un "battletoad", o hablando en cristiano..., una rana. ¿Hemos dicho una rana? Sí. No nos miréis con esa cara de asombro. Si por nuestras consolas han pasado héroes de todo tipo, desde aguerridos aventureros hasta arrojados deportistas, pasando por caballeros medievales, gatos, ratones, robots, etc. ¿Por qué los siguientes de la lista no podían ser unas simpaticonas y verdes bestezuelas como éstas? Cierto, sus gustos en cuanto a la comida son un tanto particulares (moscas e insectos en general, ¡jeeecss!), pero lo que nadie pone en duda es su habilidad para hacérnoslo pasar en grande.


GAME GEAR


GAME GEAR


GAME GEAR

Estas ranillas, por razones que sería muy largo de explicar, se encuentran metidas en un peligroso berenjenal. Lo único importante es que el malo (porque no podía faltar un malo), o casi mejor dicho la mala, la Reina de la Oscuridad, ha raptado a la princesa Angélica y a uno de los mejores amiguetes de estos batracios. ¿Para qué contar más? No es necesario explicar que nuestro deber será ayudar a llevar a buen fin la misión de rescate. Por delante "sólo" nos esperan unas cuantas cavernas heladas, un par de túneles sin fondo, un pequeño infierno en miniatura, y cosillas por el estilo hasta llegar a la Torre de las Sombras y eliminar a la citada Reina.

¿Peleas?, muchas. ¿Enemigos?, cientos. ¿Peligros?, enormes y numerosos. ¿Acción?, toda. Porque esto es «Battletoads», un auténtico maremagnum de plataformas, carreras, disparos, puñetazos, y, en definitiva, acción en su sentido más puro. No hay que buscarle más. Y no porque no lo tenga. Su calidad técnica es sobresaliente: gráficos, música, efectos sonoros, animación, jugabilidad..., todo posee un nivel alto, muy alto, casi exagerado. Ver a nuestra rana cómo reparte mamporros, cómo salta, o cómo es capaz de zamparse una mosca en un santiamén, es digno de elogio. «Battletoads» es, ante todo, un programa muy bien hecho, muy variado, y con el que resulta difícil aburrirse.

Y esto es lo que interesa, que un juego tenga la capacidad de engancharnos y de permitirnos pasar un buen rato. El único defecto es que es difícil, en algunos momentos demasiado. Con práctica y algo de suerte se puede acabar, y aunque no llega a desesperar sí que resulta irritante en determinadas ocasiones. Pero es un cartucho bonito, jugable, divertido y adictivo, y después de todo, eso es lo que importa. ¿Hay quién de más?

F.D.L.

Con ranas como estas, la Game Gear no tiene nada de pequeña. **92**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	85
DIFICULTAD	95
ANIMACIÓN	90

HAY OTROS MUNDOS, PERO ESTÁN EN ÉSTE
ANOTHER WORLD

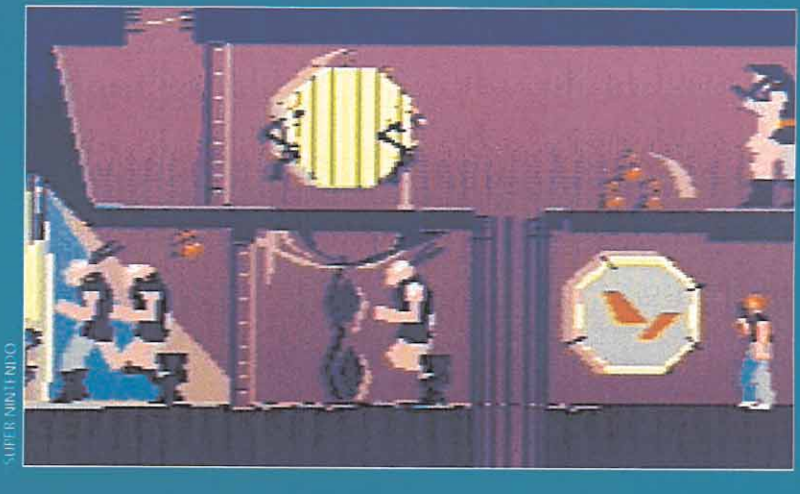
- MEGADRIVE
- Aventura/Arcade

Lester Chaykin lo tenía todo: juventud, una mente privilegiada, dinero, éxito... Por eso, la noticia de su muerte causó tal conmoción entre la comunidad científica. Además, todo su trabajo y sus investigaciones de los últimos años habían desaparecido por completo. Un estúpido accidente fue la causa del suceso. Como de costumbre, Lester llegó hasta el laboratorio en su Ferrari, dispuesto a pasar la noche en vela realizando uno de esos experimentos de física atómica que tanto le gustaba llevar en secreto.

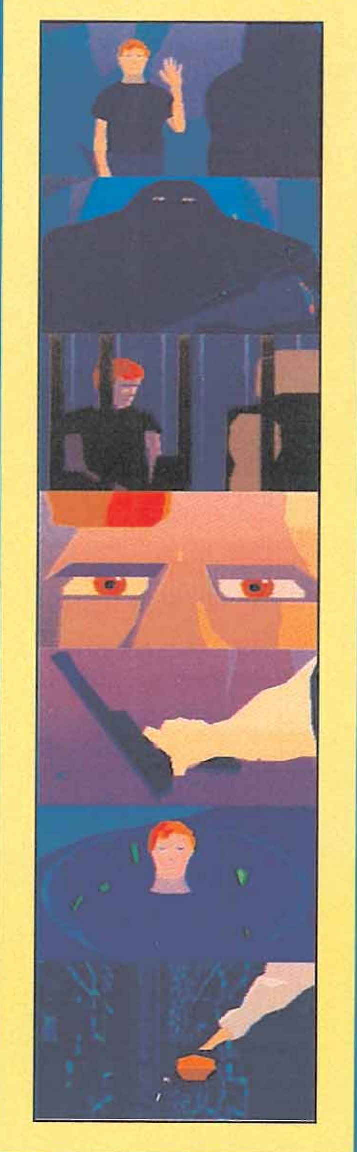
De repente, una impresionante tormenta eléctrica, que en esos momentos se abatía sobre la ciudad, provocó el desastre. Mientras el acelerador de partículas realizaba su trabajo, un rayo se infiltró en los conductos del aparato, siguió la trayectoria que éste describía y descargó toda su potencia justo en la sala donde Lester se encontraba. Hubo un destello cegador y luego...., nada. Todo había sido fulminado, vaporizado. Lester había muerto.


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

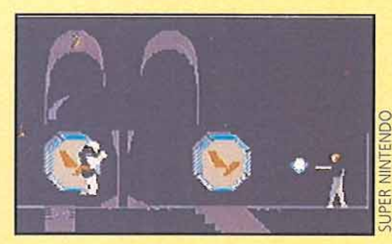
ANIMACIONES

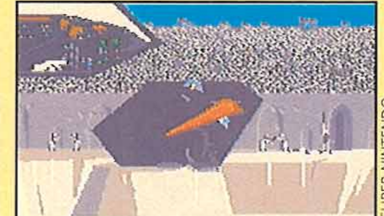


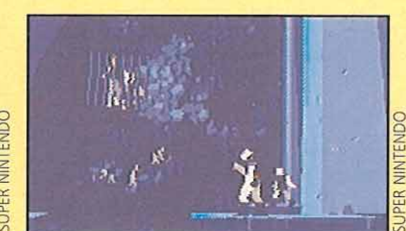
Un momento! Aquí hay algo que no cuadra. ¿Cómo es posible que el protagonista de un juego muera al principio del mismo? Eso significaría que...., ¡el cartucho no existe! Pero tranquilos, que nadie se llame a engaño. Lo que ocurre es que el argumento tiene su miga. En realidad, Lester no ha fallecido (estaríamos apañados si hubiese ocurrido así), se ha trasladado a otra dimensión, mundo, galaxia, o lo que demonios sea, ya que este punto no queda demasiado claro. Un lugar que, por cierto, no se puede decir que sea el colmo de la hospitalidad. Nuestro protagonista se verá acosado y perseguido por fieras alimañas, seres de aspecto humanoide cuya hostilidad es más que evidente, extrañas criaturas reptantes, plantas carnívoras, etc., por no citar los mil y un laberintos que deberemos recorrer, donde lo más fácil es caer en una trampa mortal o en una emboscada. ¿Difícil? Bueno, la verdad es que «Another World» tiene su truquillo y su cosa, pero tampoco es algo imposible, como, por desgracia, estamos acostumbrados a ver en numerosas ocasiones.

La impresión que se obtiene al jugar por primera vez con el cartucho es un tanto, como decirlo, ambigua. A simple vista no parece demasiado espectacular, incluso es posible que notéis cierta extrañeza. Nuestro protagonista aparece de repente en una especie de piscina y, sin saber cómo, muere. Al cabo de un rato, sabremos qué ha pasado: los autores de su muerte son unos tentáculos que aparecen como por arte de magia y le arrastran al fondo. A partir de este momento

VERSIÓN SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

Dos cuestiones claves surgen nada más ver esta versión de «Another World» para Super Nintendo: estamos realmente ante una versión distinta o es que no hay posibilidad de mejorar este juego. La respuesta viene a demostrar que un gran juego, aunque sea versionado de mil modos distintos, para mil consolas distintas si las hubiera, siempre será un gran juego. Estamos ante una de esas situaciones en las que no podemos decantarnos por ninguna consola, por la sencilla razón de que ambas versiones son estupendas.

Es posible que alguien se pregunte cosas como por qué no se han aprovechado tales o cuales características específicas de esta o aquella máquina; o por qué no se usado el modo X o el modo Y; o por qué... Da igual, no hay que darle más vueltas. «Another World» es como es y punto. Si fuera de otra manera estaríamos hablando de juegos distintos, que serían muy bonitos cada uno por su lado, pero distintos. Simplemente pensad que un cartucho como «Another World» no se ve todos los días. Además, por una vez y sin que sirva de precedente, tanto los usuarios de Super Nintendo como los de Megadrive pueden disfrutar al mismo tiempo de un juego sensacional, sin rivalidades estúpidas del tipo de "sólo saldrá la versión para la consola XXXX". No se puede pedir más.

es cuando empieza realmente el juego. Lester se encuentra en un paraje absolutamente desconocido, extraño y muy, muy peligroso. Nuestra misión es bien sencilla: escapar de ese lugar. ¿Cómo? ¿Hacia dónde? ¡Ah, picaruelos!, eso lo deberéis adivinar vosotros. Para que no os desesperéis, os diremos que moriréis un par de cientos de veces antes de comprender cómo se desarrolla la acción. Así que no penséis que vuestra inutilidad se acrecienta minuto a minuto –a nosotros nos pasó–. Es absolutamente normal.

Superados los primeros escollos, y cuando ya estéis acostumbrados a controlar a nuestro Lester, es bastante probable que no podáis reprimir más de una exclamación de asombro y algún que otro babeo incontenible ante la espléndida calidad que posee «Another World». Más que un videojuego, se podría considerar como una pequeña película interactiva. No sólo ya por la genialidad del desarrollo de la acción, o por los estupendos, aunque a veces algo escasos, gráficos solidos, sino sobre todo por la maestría que han demostrado los programadores en la animación de todos y cada uno de los personajes.

PRESENTACIÓN





«Another World» es una auténtica virguería técnica, una genialidad, un lujo, una maravilla. Y todo ello pese a su relativamente escasa originalidad, ya que pocas diferencias guarda con las distintas versiones que aparecieron en su día, en formato de ordenador.

No os podemos contar mucho más, porque es difícil expresar con palabras todo lo que guarda el cartucho en su interior. Sí os diremos que es puro espectáculo visual, que es super jugable y que su adicción no conoce límites. Sí os diremos que posee un sistema de passwords sin el que sería bastante complicado acabar la aventura. Sí os diremos que entre algunas fases, aparecen unas animaciones que parecen sacadas de una película. Y sí os diremos que estamos deseando echarnos otra partidita, a ver si conseguimos pasar de una maldita vez este condenado nivel que se nos está resistiendo. Así que disculpadnos, pero es que «Another World» se está convirtiendo en una obsesión..., una dulce obsesión.

F.D.L.

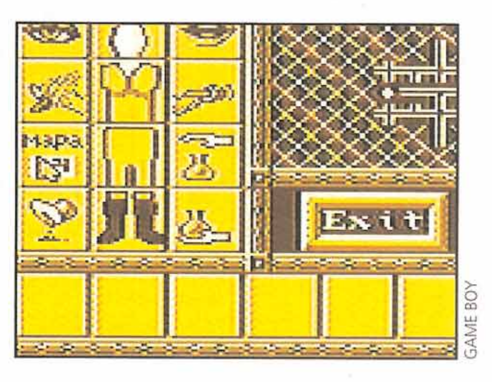
SUPER NINTENDO

Como su nombre indica, es un juego que viene de otra dimensión. **90**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	96

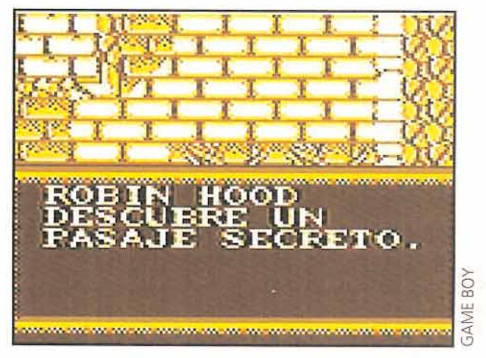
EL PRÍNCIPE DE LAS AVENTURAS
ROBIN HOOD

- GAME BOY
- Juego de Rol



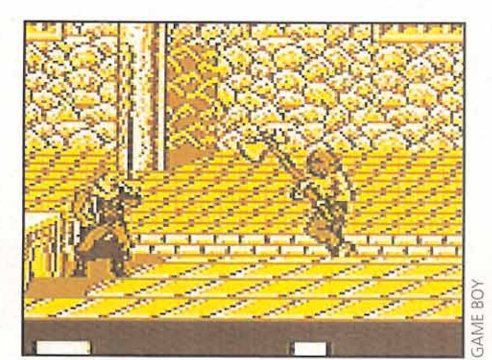
GAME BOY

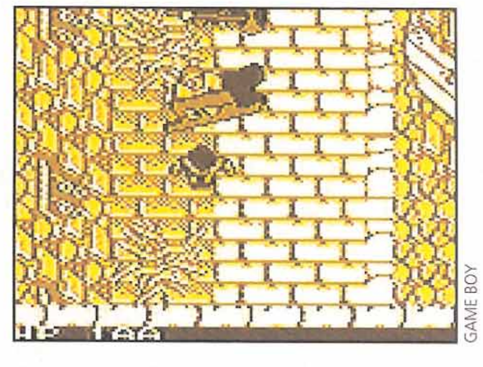
Por fin, los aficionados a las aventuras gráficas van a poder disfrutar de su pasatiempo favorito en el metro, en el autobus, o... en cualquier otro sitio. Y no va a ser gracias a un carísimo y pesado PC, sino a la ligera Game Boy con este cartucho que ahora nos ocupa. «Robin Hood» es, aunque suene extraño, una aventura gráfica para la portátil de Nintendo.



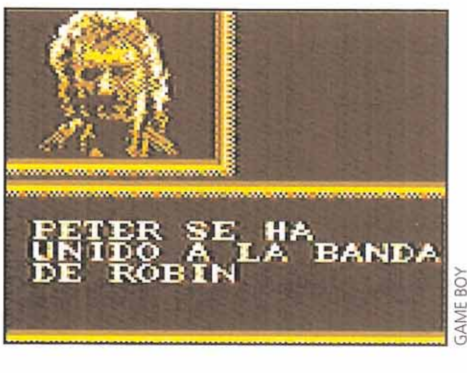
GAME BOY

Es posible que haya algún arcademaníaco que no sepa cuál es el desarrollo de este tipo de programas, puesto que estos no se prodigan en el mundo de las portátiles, la cosa es a grandes rasgos como sigue. Manejamos a un personaje, al que se unirán otros durante el juego, con los que podremos interactuar. Hablar con otros personajes, examinar, buscar y utilizar objetos, como las clásicas llaves que abren puertas cerradas, luchar con las diversas armas que encontraremos por el extenso mapeado y, en fin, toda una serie de acciones encaminadas a terminar con éxito tan apasionante aventura, son algunas de las opciones que tendremos a nuestra disposición.


GAME BOY


GAME BOY

El argumento de la aventura se basa en la película «Robin Hood, príncipe de los ladrones», protagonizada por Kevin Kotsner. En el 1194, tercer año de la tercera cruzada, Robin, nuestro protagonista, está encerrado en las celdas moras. Nuestra misión va a consistir primero en escapar de allí con la ayuda de Peter y Azeem, que se unirán a nosotros si los liberamos, y después, una vez en Inglaterra, recuperar las tierras de Robin contando con la colaboración de los ladrones del bosque.



GAME BOY

Por su amplio mapeado y la gran cantidad de personajes con los que podremos interactuar, parece imposible que el juego haya podido ser programado para la pequeña Game Boy. Los gráficos, entre los que destacan los de las pantallas de conversación, poseen una excelente definición. En el apartado sonoro, mencionar los buenos efectos sonoros y las agradables melodías que acompañan a la acción. El nivel de dificultad está muy bien graduado y además está traducido al castellano, por lo que esta aventura no sólo es recomendable para los aficionados a este tipo de programas, sino también para aquellos que deseen probar este apasionante género.

A.T.I.



Es más potente que un arco y más certero que una flecha. **92**

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	93
SONIDO	82
DIFICULTAD	77
ANIMACIÓN	75

VIDEO CONSOLAS

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES...?

SOLOMON´S KEY 2

- N.E.S.
- Inteligencia

Seguramente muchos de vosotros recordaréis «Solomon's Key», un juego que en su día rompió con esa casi inercial trayectoria de cartuchos en los que lo que primaba eran la acción y los disparos. Programas que parecían estar realizados en serie y que se diferenciaban unos de otros en el nombre de los protagonistas y poco más. Aquel juego invitaba a algo nuevo; a reflexionar. A pensar, sí, y a dejar un poco de lado toda esa violencia gratuita con la que, minuto a minuto, nos obsequian el 98 por ciento de los cartuchos que tenemos oportunidad de ver. Y, ¿a cuento de qué viene todo este rollo?, os preguntaréis. Pues a cuento de que estamos ante la nueva, y excelente por cierto, entrega de la aventuras de Dana, el aprendiz de mago. Estamos ante «Solomon´s Key 2».

N.E.S.

N.E.S.

La historia tampoco es que sea demasiado novedosa: el malvado mago Druidle ha llenado la isla de Coolmint de llamas de fuego –un grave peligro para todos sus habitantes– y Dana (o sea nosotros) ha resultado elegido, gracias a su valor e inteligencia, por la Reina de las Hadas para defender este mágico mundo. Hasta aquí el argumento. Y en este momento entramos en escena.

En «Solomon's Key 2», nuestra tarea, olvidándonos de momento de Druidle y sus malas artes, consiste en apagar los ya mencionados fueguecillos. Y, ¿esto puede resultar fácil? Hombre, pues según se mire. Ni sí, ni no, más bien todo lo contrario. Para aclarar este pequeño galimatías, el asunto es que todo depende exclusivamente de nuestra habilidad y perspicacia. Las llamas se apagarán cuando dejemos caer encima de ellas, empujándolos, unos bloques de hielo. Pero como casi nunca aparece en una pantalla el suficiente número de bloques, para acabar con todos las fastidiosas fogatas podremos hacer aparecer y desaparecer el hielo a nuestro antojo, gracias a una varita mágica (una de verdad y no como la que tiene Juan Tamariz). Tan sólo será necesario pensar un poquillo sobre la estrategia a seguir en los empujones y ¡hala!, a hacer de bombero de urgencia. También os avisamos de que será necesario armarse de paciencia, ya que el elevado número de niveles no es el más indicado como para acabarse el juego en un par de días. Y si encima no tenemos bastantes, existe un editor con el que podremos crear nuestras propias pantallas y calentarnos aún más las neuronas.

«Solomon's Key 2» es superentretenido, adictivo y original (sin pensar en su predecesor, claro). No es espectacular, no tiene gráficos exuberantes ni especialmente atractivos. Pero tampoco los necesita. La idea es muy simple y, como suele suceder en estos casos, lo más sencillo es lo que da mejores resultados. Pero, ¿de verdad es divertido un juego en el que es necesario pensar tanto? Sí. ¿Cuántas veces queréis que os lo repitamos...?

F.D.L.

Un cartucho muy divertido que os hará pensar mucho **78**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	85
SONIDO	70
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	80

MÁS ACCIÓN, IMPOSIBLE

SUPER SWIV


SUPER NINTENDO

- SUPER NINTENDO
- Arcade



SUPER NINTENDO

Swiv» es un trepidante arcade que Storm publicó, hace ya algún tiempo, para ordenadores personales. Este «Super-Swiv» es su versión para Super Nintendo, y hemos podido comprobar que la utilización del prefijo "super" está más que justificada, porque ésta es mucho más espectacular y adictiva.

Octubre de 1997. Se respira un ambiente de tensión en el Pentágono. El día diecinueve, un prototipo de caza de la última generación desapareció mientras cubría un vuelo de rutina sobre el Atlántico. La última noticia que se tiene de él es que había establecido un contacto de radar con un nave no identificada. A partir de ese mismo momento toda la red de observación y espionaje de los Estados Unidos se puso en marcha. Ahora, se han confirmado las sospechas. En una remota isla del mediano atlántico se está formando un poderosa e imparable fuerza militar. Esto explica la extraña desaparición del prototipo. Sin duda, el piloto entró en contacto con la avanzadilla del misterioso ejército. No se sabe si son humanos o extraterrestres, pero lo que sí es evidente es que el mundo está amenazado y sólo vosotros estáis capacitados para destruir al enemigo.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

El Centro de Desarrollo Militar (C.D.M) de Massachussets ha creado recientemente los dos artefactos que podréis pilotar en esta arriesgada misión; el Helicóptero MHIV-A y el Jeep MHIV+. Incorporan la más avanzada tecnología, incluyendo cañones de plasma, láser, lanzallamas, balas e ionizaciones. Como es habitual en este tipo de juegos, al destruir ciertas naves o defensas terrestres, podréis recoger no sólo recargas para esas armas sino también dos tipos de superdestructivos misiles y lanzadores de explosivos en anillo, que os sacarán de algún apuro en más de una ocasión. Hay escudos de invulnerabilidad temporal, vidas extras y estrellas de puntuación en cada uno de los seis niveles que se compone el juego.

Al comienzo, el recibimiento no es nada agradable, pues nos esperan hordas de helicópteros y tanques. Por si fuera poco, cientos de instalaciones militares fuertemente blindadas os dispararán en cuanto estéis a tiro. A pesar de que es el primer nivel, la fortaleza enemiga del final no es nada fácil de destruir. El siguiente nivel transcurre en la jungla, con mucho calor, humedad y un ambiente más que caldeado por los continuos disparos de nuevos tipos de tanques, guerreros, etc. Si lleváis el Jeep, ¡cuidado con las minas! En el tercer nivel, lo más novedoso es una super-lancha motora que más que navegar, vuela sobre el agua. Baterías de misiles en las riberas del río y numerosas defensas bajo el agua

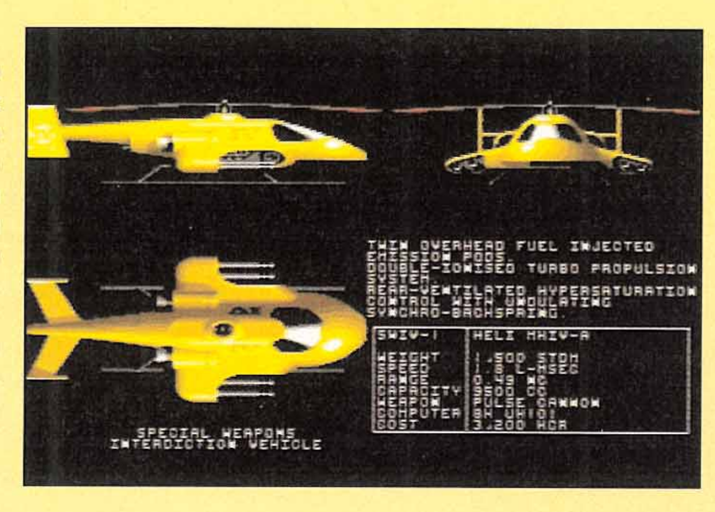


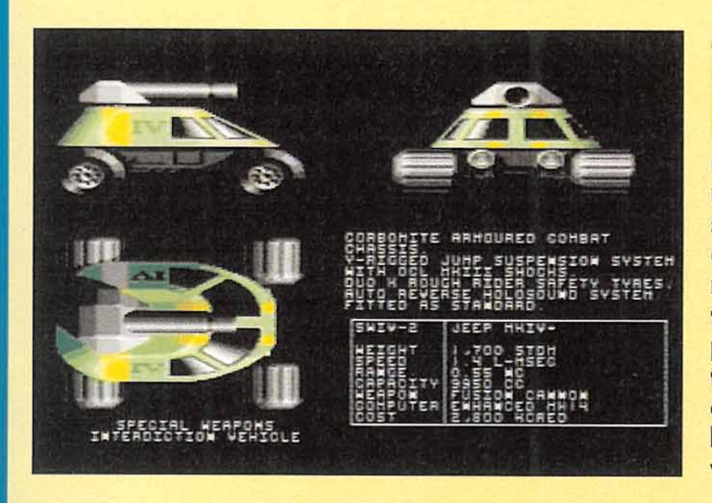
SUPER NINTENDO

TUS MEJORES ARMAS

HELICOPTERO MHIV-A

Sin duda, va a ser el preferido por la mayoría. Su sencillez de manejo y su velocidad lo hacen el más recomendable. Alcanza los 1.8L (unidad de medida de la velocidad en el futuro) en un microsegundo gracias al doble propulsor turbo ionizado que incorpora y a sus dos motores de inyección directa. Lástima que su chasis no admita muchos impactos y que su arma principal, un cañón de pulso, sin ser nada desdeñable, no iguala a la del Jeep.





JEEP MHIV

Es más lento y menos manejable que el helicóptero, pero su chasis de combate de carbono armado le permite tener una mayor resistencia a los impactos. Posee un sistema de holosonidos y una modernísima suspensión Y-RIGGED para superar con facilidad los accidentes del terreno. Asimismo, su arma principal, el cañón de fusión, es bastante superior en potencia de fuego al del helicóptero y, además es más barato; 2800 por los 3200 HCA del vehículo volador.

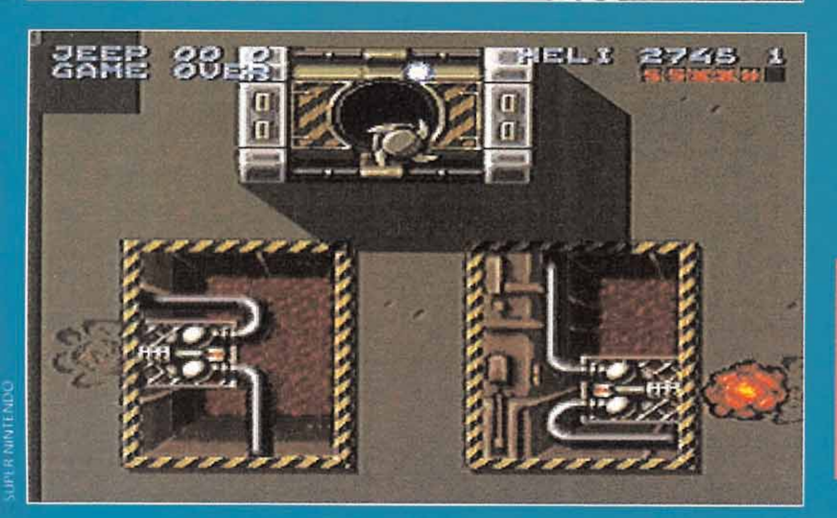
os forzarán a utilizar los cañones de plasma. Durante vuestro recorrido por el cuarto nivel, estaréis envueltos en una batalla aérea a treinta mil pies de altura que... Es de vital importancia la destrucción de la base aérea enemiga. Si lo conseguís, habréis salido del fuego para caer en las brasas, por que el quinto nivel transcurre en una zona volcánica. Lo más peligroso para el jeep son los ríos de lava. Menos mal que con el cañón iónico vais a poder defendeos dignamente. Para poder continuar, es imprescindible destruir el fuertemente armado bloque del final. Tras ello, el último asalto; el enorme complejo enemigo. A estas alturas, ya no notaréis vuestros dedos, que estarán a punto de caerse de tanto disparar. No sólo habilidad y reflejos, sino también suerte, pero que mucha suerte, vais a necesitar para conseguir que el complejo contrario estalle en mil pedazos.

Para los que amabais los viejos juegos de ocho bits como el «Terra Kresta», el «Typhoon» y tantos otros masacramarcianos verticales, y para los que queráis disfrutar de una acción que ponga a prueba vuestros ya hiperdesarrollados reflejos, llega «Super Swiv». Originalidad no tiene mucha, claro, pero lo que es calidad tiene para dar y tomar. Los gráficos son, simplemente, dignos de una máquina recreativa, algo extensible a la pegadiza y marchosa música y a los espectaculares efectos sonoros. La rapidez del movimiento permite evitar los fulgurantes ataques del enemigo. La adicción, más o menos por donde vuela el helicóptero, a treinta mil pies de altura.

A.T.I.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Las mejores armas de destrucción en una gran consola. **89**

ORIGINALIDAD	53
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	87

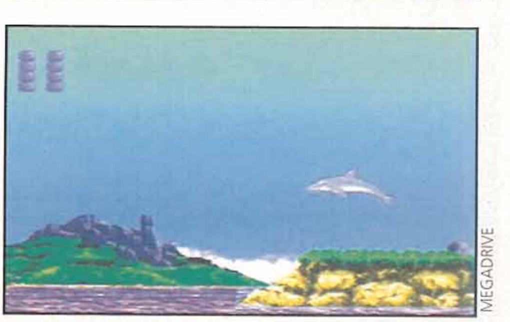
AVENTURAS EN LAS PROFUNDIDADES

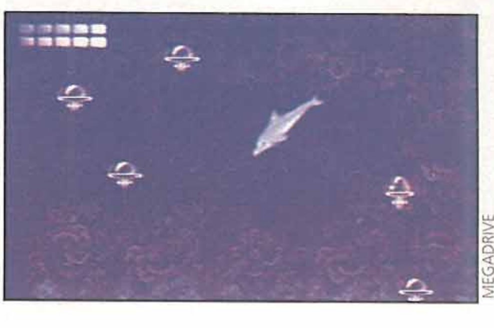
ECCO THE DOLPHIN

- MEGADRIVE
- Aventura

El problema del medio ambiente parece que está calando en los programadores de videojuegos, tanto en ordenadores como en consolas. Algo de lo que todos tendríamos que tomar conciencia y evitar así los desastres que suceden a diario. En Sega lo han visto de esta manera y fruto de ello es «Ecco, the Dolphin». En él vamos a tomar el papel de Ecco, un simpático y habilidoso delfín, cuya principal característica es que tiene cinco rayas plateadas en la cabeza. Para unos esto no significaba nada, sin embargo para otros significaba que Ecco era especial. Un día, mientras se encontraba con su familia en un golfo del océano, un inesperado remolino se llevó a sus seres queridos, dejándole solo y abandonado.


MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE

MEGADRIVE

Ecco siempre había tenido curiosidad por conocer aquello que se ocultaba tras las paredes rocosas que delimitaban su hogar. Parecía que el momento de salir al exterior había llegado. Pronto recordó la existencia de un túnel al Este de su caverna. Se encaminó hacia allí a gran velocidad sin pensárselo dos veces. Una vez al otro lado, su pensamiento se dirigió a su familia y amigos. Tenía que encontrarlos y volver a casa con ellos costara lo que costara. Sabía que el camino iba a ser duro y peligroso, pero no le importaba lo más mínimo. Estaba totalmente decidido y nadie en el mar iba a detenerlo.

A partir de este momento, el destino de Ecco y su familia se encuentra en vuestras manos. La misión no va a resultar sencilla, máxime si tenemos en cuenta que un total de 25 niveles nos esperan con cantidad de enemigos diferentes y enigmas a cual más difícil. Para poder solventar estas dificultades, contaremos con la posibilidad de hablar con todo aquello que nos encontremos por el camino; desde otros delfines que nos proporcionarán importantes pistas y ayuda, hasta una especie de diamantes que nos pueden dar más poderes, aunque nos puede costar algo a cambio. Además, una velocidad de vértigo de hasta 25 Km/h y unos saltos de más de cinco metros de alto se convertirán también en valiosos aliados.

Como podéis ver, todo un mundo maravilloso se presenta ante nosotros para descubrirlo y disfrutarlo. Los movimientos de nuestro particular amigo están realizados con una gran suavidad y son de sencillo manejo. Ver saltar a Ecco por encima de una roca es algo digno de contemplar. Igualmente, los gráficos están bien realizados, destacando del resto los del fondo del mar. Incluso, según vamos descendiendo, la luminosidad de la pantalla irá disminuyendo, de igual forma que sucedería en la vida real. Por último, destacar algo que todos los usuarios agradecemos en juegos de la magnitud de «Ecco the Dolphin», como son las claves que se proporcionan tras acabar con éxito un nivel. Menos mal, porque como tuviéramos que recorrernos 25 niveles de una tacada...

O.S.G.

Es una delicia sumergirse en las profundidades de este juego. **85**

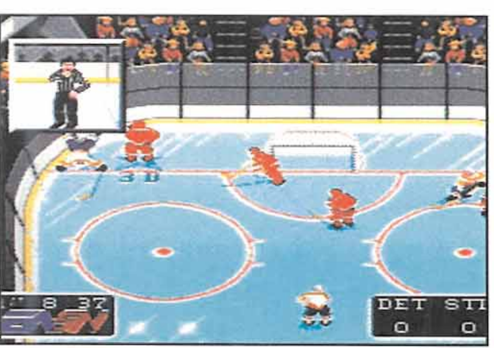
ORIGINALIDAD	81
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	88
SONIDO	81
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	89

BOXEO SOBRE HIELO

NHLPA HOCKEY 93

- SUPER NINTENDO
- Simulador deportivo

Cuando aún no han pasado ni seis meses desde la aparición de «NHLPA Hockey 93» en Mega Drive, llega la versión para Super Nintendo del simulador de uno de los deportes más espectaculares que existe; el hockey sobre hielo. Las únicas imágenes de este deporte que llegan a nuestro país, son aquellas en las que se ven auténticas batallas a "stickazos" entre los jugadores, lo que nos da una idea de la fuerza y agresividad con la que se juega. Como seguramente la mayoría de vosotros no conocéis sus reglas, en el manual que acompaña al cartucho son explicadas breve, pero claramente. En definitiva, lo que hay que hacer es introducir el pequeño disco en la portería del contrario. Para conseguirlo vale "casi" todo. Placajes, zancadillas con el stick, empujones y un largo etcétera de trucos barriobajeros. Pero, ¡ciudado!, porque el árbitro no es ciego y podéis ir a dar con vuestros huesos al banquillo durante unos minutos.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Dado que la superficie sobre la que se juega es hielo, al principio es un poco difícil acostumbrarse a los movimientos. Pero, con un poco de práctica, se puede llegar a controlar el impulso y la inercia para evitar los derrapes. La destreza en los regates y en los pases, la fuerza en el tiro, y, sobre todo, la seguridad defensiva, son los factores más importantes a la hora de intentar derrotar al contrario.



SUPER NINTENDO

El mayor defecto que le hemos encontrado a esta versión es que se ha convertido el código de la Mega Drive y no se han aprovechado en absoluto las mayores posibilidades técnicas que ofrece la Super Nintendo. En los apartados de opciones, realismo, gráficos y sonidos no nos podemos quejar pues cada uno de ellos presenta un nivel más que aceptable. En lo que respecta a algo fundamental en toda simulación deportiva, o sea, la animación y el movimiento, hay que decir que se podría haber hecho mucho mejor. El mayor problema que nos encontramos mientras jugamos es que, a veces, no sabemos ni dónde está el disco, pues la velocidad de éste y su reducido tamaño hacen que quede oculto tras el stick o el corpachón de los jugadores. Los movimientos de los jugadores son suaves pero adolecen de falta de precisión. Asimismo, el contacto entre ellos no esta muy bien realizado y se forman unas "melées" en las que no hay quien se aclare.

No obstante, el programa no es injugable, y los amantes de la violencia, la espectacularidad y la fuerza, disfrutarán un buen rato golpeando con el stick al disco y luchando a brazo partido con todo jugador que se pase demasiado.

A.T.I.

72 — Sus fallos le impiden ser un excelente programa.

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	70
SONIDO	84
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	60

LOS GEMELOS NUNCA PIERDEN

CHIKI CHIKI BOYS

- MEGA DRIVE
- Arcade

Hace tiempo, mucho, mucho tiempo, un horrible monstruo llegó repentinamente a una pacífica tierra. Nada más poner un pie en la misma, la primero que hizo fue destruir cuanto encontró en su camino. Este hermoso lugar, cuyo nombre era Alurea, estaba poblado por unas gentes que habían conocido la paz durante más de mil años y que tenían olvidado la crueldad de la guerra y el manejo de las armas. La felicidad reinaba de tal modo en aquella región que sus hombres y mujeres vivían en una especie de sueño permanente, sin fin. Sorprendidos por una fuerza que les desbordaba por completo, los sencillos habitantes de Alurea nada pudieron hacer para evitar que el monstruo destruyera por completo su maravilloso país. Solamente dos niños, los hijos gemelos del rey, pudieron sobrevivir.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

Han transcurrido quince años desde aquel desolador acontecimiento y nuestros pequeños héroes han crecido del mismo modo que sus profundos deseos de venganza, ante la muerte de sus queridos padres. Por esta razón, han decidido firmamente emprender una aventura que cambiará por completo el curso de sus vidas: la búsqueda de una piedra mágica y legendaria que tiene el enigmático nombre de "los ojos azules del dragón". La leyenda cuenta que si en alguna ocasión el reino de Alurea se encontrara en grave peligro, los ojos del dragón restaurarían el orden perdido de una forma inmediata y eficaz. De ellos y de la valentía de los dos jóvenes hermanos depende el futuro del reino. Una leyenda igual de bella que peligrosa.

Este «Chiki Chiki Boys» no es otro que el popular «Mega Twins» de las máquinas recreativas, creado por la famosa compañía de software de entretenimiento Capcom. El juego cuenta con un total de ocho niveles, a lo largo de los cuales se desarrolla toda nuestra aventura. Las tres primeras fases pueden completarse en el orden que nosotros queramos, pero lo que sí es cierto, es que es necesario acabarlos para poder acceder a los cinco niveles restantes. Los escenarios están ambientados en los elementos naturales de Tierra, Mar y Aire, y al finalizar cada uno de ellos obtendremos una de las tres partes que forman los ojos enigmáticos ojos del dragón, sin los cuales no nos será permitida la entrada en el castillo propiedad del monstruo. En dicha fortaleza es donde deberemos jugar las cinco fases restantes. Estas, a diferencia de las otras tres, y como ya hemos dicho anteriormente, sí deberán ser completadas en un estricto orden.



MEGA DRIVE

Un mapa dividido en cinco secciones aparecerá al comienzo de cada uno de los ni-



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

veles, mostrándonos en negro las zonas que no han sido exploradas todavía. Ya os habréis podido imaginar que antes de pasar al nivel siguiente, tendremos que acabar con un enemigo gigante al final de cada fase. Enemigos que impedirán por todos los medios que alcancemos nuestro salvador objetivo. Para poder aniquilarlos, contamos con nuestra espada y con unas perlas mágicas que restarán una cantidad considerable de energía a tan inmundos bichos.

Nuestro armamento siempre se puede mejorar si, al destruir algún enemigo que ose cruzarse en nuestro camino, recogemos las monedas que nos dejará al ser abatido. Además, existen fases de bonus donde también podremos aumentar nuestra cuenta de monedas. Si hemos recaudado una cantidad suficiente de dinero al acabar una fase, se nos permitirá el poder entrar en una tienda donde tendremos la oportunidad de adquirir espadas, escudos, bombas, vidas extras, etc.

Siempre hemos defendido desde esta revista que a una consola no la hace grande el hecho de que tenga un buen hardware (sorprendentemente existe mucha gente consolera que todavía piensan lo contrario...). Son los programas que corren en la misma lo que convierten a la consola en excelente. Este progra, «Chiki Chiki Boys» es una buena prueba de ello. Este estupendo juego hace que la Mega Drive se convierta en una supermáquina. El cartucho es perfecto prácticamente en todos los elementos que lo configuran: gráficos grandes, llenos de un colorido vistoso e inusual y de sorprendentes detalles; scroll de los más suaves que se han visto para la "Mega"; un sonido que hace recordar a las mejores máquinas y a los juegos más clásicos; unos personajes que se aproximan mucho a los populares protagonistas de una serie japonesa de dibujos animados; los fondos reflejan perfectamente el ambiente de irrealidad y leyenda que se respira en el programa.

Y para colmo, podemos bautizar a nuestros protagonistas con el nombre que queramos. De este modo, le llamaremos por el nombre que más nos plazca o por los que nos apunta la consola, como por ejemplo Toto, Momo... Pero esta es una de las muchas opciones con las que cuenta «Chiki Chiki Boys». El único defecto que se le puede reprochar, es que en la versión para consolas no puedan jugar dos personas a la vez. Es una lástima que no podamos poner en acción a nuestros dos valerosos protagonistas. Pero, en fin, ¡qué es lo que queréis! No se puede tenerlo todo, y este pequeño fallo es simplemente anecdótico en un juego "casi" perfecto.

«Chiki Chiki Boys» es un firme candidato para ocupar los primeros puesto en vuestra ludoteca. Lugares que tardará mucho en abandonar porque cuesta bastante tiempo programar un juego de estas características. Comprobadlo.

E.R.F.



MEGA DRIVE

95 — Las habilidades de dos hermanos en una joya de cartucho.

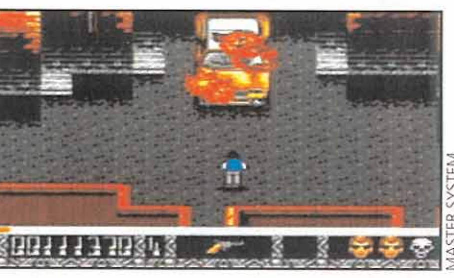
ORIGINALIDAD	73
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	95
SONIDO	85
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	90

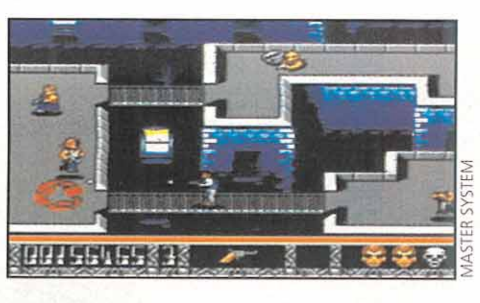
UN EXTRATERRESTRE INVISIBLE

PREDATOR 2

- MASTER SYSTEM
- Arcade


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

No nos queda más remedio que mirar al cielo, extender nuestros brazos y preguntar: ¿Por qué, Señor? ¿Por qué nos haces esto? No creemos ser tan malos como para merecerlo. Somos personas normales y nuestra paciencia tiene un límite. Estamos más que hartos de que siempre ocurra lo mismo. Pero, por desgracia, mucho nos tememos que ésta no será ni mucho menos la última vez.

¿Que de qué estamos hablando? Intentaremos comentarlo de modo telegráfico a ver si así nos escuchan, porque ya no sabemos cómo decirlo (¿quizá cantando un rap?): Película de éxito sufre inmediata conversión a juego de consola. Stop. Compañía se asegura buenos beneficios. Stop. Juego absolutamente mediocre sólo apto para calzar mesas cojas. Stop. Al usuario le vuelven a tomar el pelo. Stop. Podemos decirlo más alto pero no más claro. Aún así, y dejando las cosas en su sitio desde el primer momento, cumpliremos con nuestra obligación (más penosa que de costumbre) e intentaremos comentar "esto" que parece ser un cartucho (¿?), del modo más imparcial y justo posible.

Estamos en el año 1997. Agosto. El sofocante calor que se abate sobre la ciudad de Los Angeles no es nada comparado con el asfixiante clima de terror que han impuesto las bandas callejeras. La violencia es casi la única ley. El teniente Michael Harrigan es la persona que puede detener esta ola de crímenes. Lo que no sabe Harrigan, es que un extraterrestre, un depredador, ha tomado la ciudad como su coto privado de caza. Una cacería que persigue presas nada comunes: hombres.

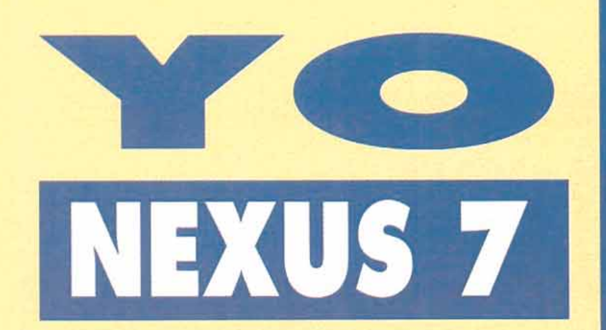
Hombre, diréis, pues el argumento no es tan malo. Efectivamente, por algo está sacado de una película. Pero lo que es lamentable es el juego. Y lo podemos repetir, lamentable. ¿Cómo un grupo de programación como Arena Entertainment, responsable entre otros del «Alien 3» de Mega Drive, son capaces de realizar este amasijo de bytes mal ordenados? Mucho cuidado que no intentamos comparar a la Master con la dieciséis bits de Sega, lo que por otro lado sería absurdo. Pero es que ésto..., ésto es muy fuerte. Un arcade horizontal en el que haya que disparar a diestro y siniestro no es tan complicado de hacer. Incluso hemos visto pequeñas maravillas para la Master en juegos del mismo tipo. Pero recorrer los siete niveles existentes, sin que en ningún momento aparezca el bicho que da nombre al programa, viendo escenarios y enemigos practicamente idénticos, recogiendo armas supuestamente distintas que al final disparan igual unas que otras, y donde la variedad de acciones brilla por su ausencia..., nos suena a tomadura de pelo. En el último nivel se supone que por fin nos enfrentaremos al depredador, y decimos se supone, porque hemos sido incapaces de aguantar hasta ese punto el tormento al que nos somete el juego sin piedad.

Poco más hay que decir de «Predator 2». Para no ser demasiado crueles, reseñaremos a su favor que tiene unos gráficos normalitos, no demasiado malos, y un sonido de corte similar, además de passwords que facilitan el acceso a los distintos niveles, si es que tenéis la loca ocurrencia de jugar más de una partida. Y del resto, mejor que no preguntéis...

F.D.L.

35 — Por si no existen desgracias en el mundo, aquí hay una nueva.

ORIGINALIDAD	10
GRÁFICOS	50
ADICCIÓN	30
SONIDO	50
DIFICULTAD	40
ANIMACIÓN	40



Periféricos en libertad (1)

Ir de compras me ha fascinado siempre, ¿a quién no? Es toda una sensación eso de contemplar escaparates, visitar tiendas, grandes almacenes; explorar los objetos o artilugios novedosos que más exciten nuestra atención, -que pueden variar, desde un simple conjunto de muñecas rusas, hasta un complejo equipo informático-, según el gusto del consumidor. Se preguntan precios, y uno imagina dónde quedaría bien, en nuestro hogar dulce hogar; o para qué nos serviría si acabamos por adquirirlo. Claro, que no siempre se puede comprar todo lo que nos gusta (¡endemoniado dinero!); pero la mayoría de las veces se pasa bastante bien, solamente ejerciendo una "ración de vista" y regresando a casa con la película-recuerdo de los artículos más interesantes, grabados en los registros de nuestras neuronas.

Hoy, era uno de esos días en los que apetecía salir un rato de compras; además, gozaba de un par de horas libres en mi trabajo. Salí a la calle y cogí un taxi para dirigirme a un nuevo multi-centro que se había inaugurado hacía pocas fechas. Una vez allí, me dispuse para visualizar todo lo máximo en el menor tiempo posible, como si de una carrera contra-reloj se tratase.

No tardé mucho en sumergirme en esa especie de laberinto de escaparates, gentes y luces brillantes, que forman los centros comerciales. Mi atención se fijó en una pequeña tienda, al fondo; encima del escaparate, un sencillo letrero de neón rojo destellaba el nombre del comercio: "Hobby-Manía".

Me acerqué, pensando en lo que aquel escaparate podría ofrecer a mis curiosos ojos y quedé sorprendido cuando no vi nada expuesto en él: estaba vacío. Solamente, y en el centro del mismo, iluminado por una pequeña luz direccional situada en el techo, había un blanco cartel alargado con una leyenda escrita a mano: "Su Hobby informático está aquí". ¡Caramba! ¿Era esto una casualidad? Realmente ese letrero estaba en lo cierto; claro, que yo no era el único "habitante del mundo" con una aguda pasión por los ordenadores y la informática, eso seguro, pero no pude evitar cierto asombro y un extraño cosquilleo resbaló por mi espalda.

Pegué la nariz al cristal acercando mis manos a ambos lados de la cara, para ver si podía contemplar algo en el interior, pero todo estaba oscuro. Tal vez la tienda no se había abierto todavía al público. Sí, esto debía ser. Así que ya me disponía a alejarme –un poco defraudado–, cuando de repente, el escaparate y el interior se iluminaron; como por arte de magia, haciéndome dar un respingo y acelerando los latidos rítmicos del corazón. Era como si al haberme movido, para girar sobre mis pasos, hubiese pisado un interruptor invisible o un cable pelado activando así el circuito de iluminación. Me quedé paralizado unos segundos, aturdido, y cuando volví a reaccionar vi que a través del cristal del escaparate, se podía contemplar cómo el interior de la tienda estaba lleno de estanterías metálicas, sobre las que descansaban un gran número de jaulas de distintos tamaños; parecían viejas y oxidadas desde allí. Me dirigí a la puerta de entrada suponiendo que estaría cerrada, pero no fue así. La puerta entreabierta, y el cartel colgado de "Abierto hoy" me invitaban a pasar. Aunque algo asustado y titubeando, traspasé el umbral, y una vez dentro, aquel cosquilleo que unos minutos antes resbaló por mi espalda, hacía otra vez acto de presencia, pero ahora, con una intensidad más elevada y notable.

Sentí un frío sobrecogedor arañazo que recorrió todo mi cuerpo erizándome el vello por donde pasaba. Sí, no había duda alguna. Aquello eran jaulas, la mayoría de ellas bastante mugrientas y oxidadas. Unas tenían candados que cerraban las puertas, de finos barrotes; dentro de ellas, algo se movía, se agitaba precoz. Su "Hobby Informático está aquí". El que hubiera escrito ese cartel del escaparate, debía estar como una "cuba" cuando lo hizo; esto no era una tienda de complementos o accesorios para informática: más bien parecía un pequeño "zoológico de venta por correo", pero ¿un zoológico de qué? ¿Qué se guardaba tan celosamente dentro de aquellas "prisiones en miniatura"? ¿Era algo vivo?

Sí. Eso era bastante probable, a juzgar por los ruidos y angustiosos gemidos que provenían del interior. Seguro que un ejército de hambrientos ratones encerrados, no armaría más jaleo. Con el miedo, ya de lleno metido en el cuerpo, me aproximé a una de las repisas de estantes; un pequeño cartel con letras de molde impresas, decía: "Periféricos para compatibles". Boquiabierto, me incliné para mirar tras las rejas de hierro de uno de los jaulones, y vi la figura de lo que parecía una especie de "joystick peludo", que miraba con unos verdes ojillos brillantes y mostraba sus alargados y puntiagudos colmillos...

(Continuará)

Rafael Rueda



LA Otra PANTALLA



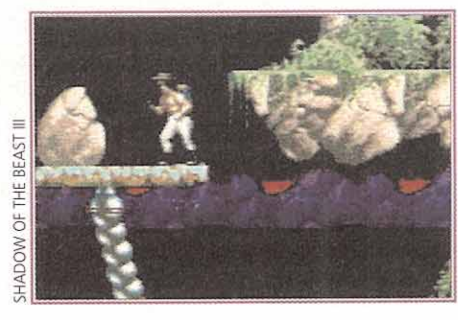
Hay que ver cómo sois, muchachos! Nosotros no hacemos otra cosa que sacar en esta sección pantallas de la «Bola de Dragón», mientras vosotros no paráis de enviarnos más y más imágenes de esta fantástica serie de animación. No sabéis lo difícil que ha resultado la elección esta vez, pero la que podéis ver junto a estas líneas ha sido la que más nos ha gustado. Aunque es necesaria alguna matización. Como apreciaréis, ya que sabemos que sois excelentes observadores, Goku aparece algo crecidito, y es debido a que su autor, Javier Rollón, de Madrid, se ha inspirado en la segunda parte de la serie: «Bola de Dragón Z».

Además de su excelente calidad debemos hacer notar que, si la memoria no nos falla, es de las primeras, o incluso la primera pantalla que nos mandáis, realizada con el «Paintbrush» de Windows, con lo que es destacable por más de una razón. Seguid así y no paréis, chicos. A ver si a alguno de vosotros se le ocurre mandarnos una en la que aparezca la única y atractiva Bulma.

Busca las diferencias



SUPER MARIO WORLD


SHADOW OF THE BEAST III

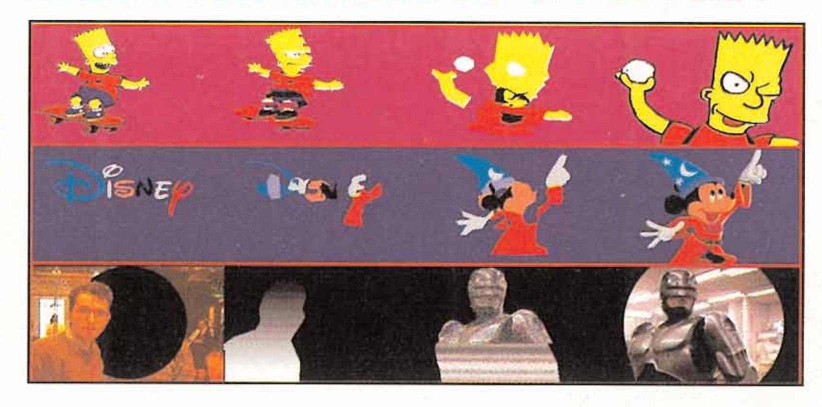
Ver como nuestros lectores no paran de dar muestras de su increíble agudeza para recoger hasta la más mínima similitud posible entre dos juegos es una cosa, pero lo que ha logrado descubrir Oscar Choscón, que nos ha escrito desde Madrid, es algo que ni se nos podía pasar por la imaginación.

Estáis viendo bien. Estas pantallas corresponden al «Super Mario World» de Super Nintendo y al «Shadow of the Beast III» de Amiga. Oscar nos decía en su carta algo así como: "mirad en la fase tal de este juego y en la fase cual de este otro".

Intrigados, seguimos sus instrucciones, y descubrimos como, aunque no lo parezca, efectivamente ambos programas tenían algo en común. Llega un momento en que los protagonistas de los dos juegos se encuentran subidos en unas curiosas plataformas. Y si os fijáis bien, estas plataformas son casi idénticas, salvando las distancias de la paleta de colores de cada uno de ellos, claro. ¿Quién nos iba a decir que Mario iba a crear esta escuela, y que uno de vosotros iba a ser capaz de apreciar algo semejante?

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

MORPHING MADE IN SPAIN



Fijaos bien en estas animaciones y no os olvidéis del nombre de su autor, Juan Manuel Zapata, porque la cosa tiene más mérito del que parece. Nuestro simpático lector, de Madrid para más señas, posee un PC, con el que ha realizado estas pequeñas obras de arte informático gracias al «Autodesk Animator».

Bueno, bastante normal, ¿verdad? Pues no. Y la explicación es que, según nos cuenta Juan Manuel en su carta, el PC del que os hablábamos es uno de aquellos entrañables y lentos XT. No podemos por menos que felicitar a este micromaniaco y animarle a que siga en esta línea, esperando que muy pronto pueda enviarnos sus nuevos trabajos que, de realizarse en una máquina más potente pueden resultar más que impactantes.

P.D.: El señor que se transforma en el superpoderoso Robocop, no es otro Juan Manuel, el responsable de las imágenes.

¿Cómo es posible que una máquina tan potente como es la Turbo Duo de N.E.C., no sea distribuida en nuestro país, teniendo en cuenta que esta consola cumplirá pronto los dos años?

¿Por qué no ha salido todavía en nuestro país el joystick en forma de volante, que viene apadrinado por el super campeón de la Fórmula 1 Nigel Mansell?

¿Cuándo podremos disfrutar de un joystick de PC diseñado en exclusiva para los arcades que empiezan a aflorar en los compatibles?

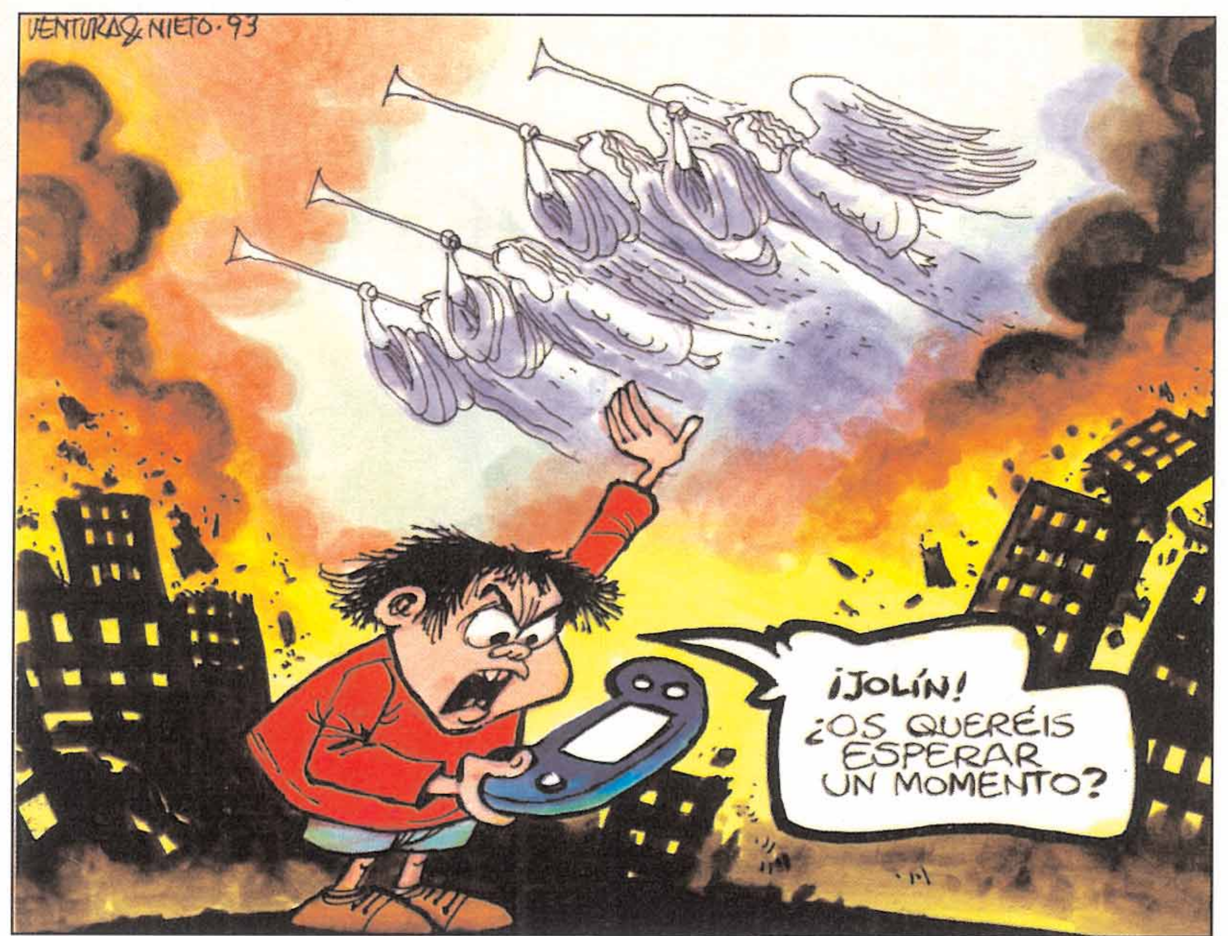
¿Qué les ocurrirá a los actuales usuarios de Amiga 500 y 2000, cuando el último modelo de la máquina de Commodore, el 1200, se haya asentado en el mercado. Se olvidarán de ellos las compañías de software o se dará una coexistencia de todos los modelos?

__FORMIDABLE...__ la aparición en el mercado internacional del «3DO», una nueva máquina multimedia que puede provocar una revolución en el mundo del software de entretenimiento tanto por sus prestaciones como por la fuerte apuesta de futuro que las más prestigiosas compañías de software han realizado aún antes de su lanzamiento.

__LAMENTABLE...__ que ahora que España es considerada como un punto de referencia importante en cuanto a ventas de soft se refiere, apareciendo la mayoría de los títulos al mismo tiempo que en el mercado internacional, la distribución de gran cantidad de productos hardware esté prácticamente oculta al gran público.

Excepto por algunas tiendas especializadas de importación, o alguna pequeña empresa que comercializa por su cuenta y riesgo tarjetas, discos duros, lectores ópticos, etc., nuestro país está casi vacío. Y lo que es más importante, ¿por qué aún no se ha montado una planta de investigación y desarrollo de este tema, en suelo ibérico?

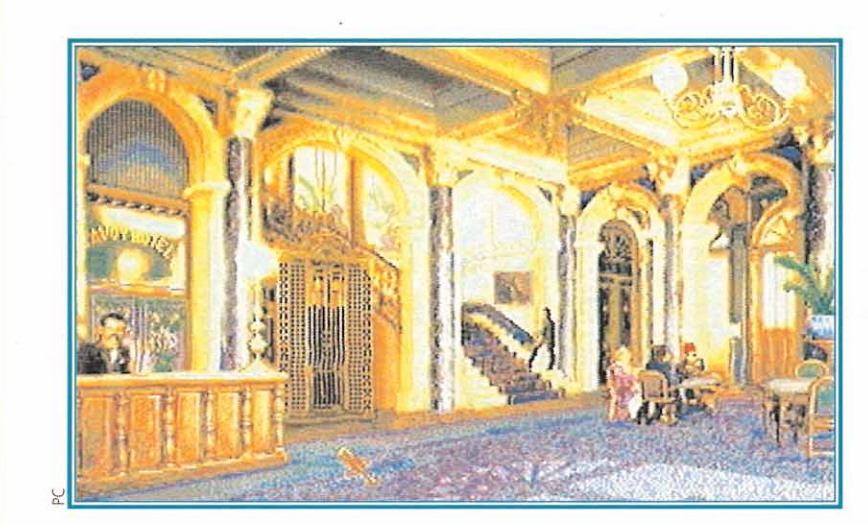
HUMOR por Ventura & Nieto



EL RITO D

«Daughter of Serpents» es un programa sorprendente. Encierra gran cantidad de posibilidades ocultas. Básicamente, se trata de una especie de aventura gráfica con elementos de juego de rol.

Sin embargo, la mejor descripción que podemos hacer de él es la de drama interactivo. Es, por tanto, una compleja película en la que nosotros desempeñamos el papel de uno de los protagonistas y tomamos decisiones vitales que harán variar el curso de la historia.


PC

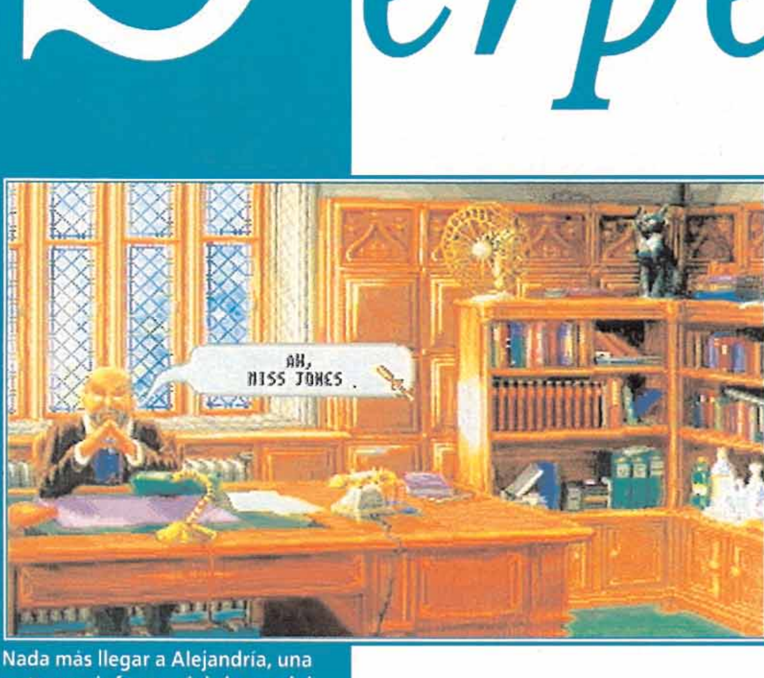


Daughter of Serpents

El SS Dacia acababa de llegar a Alejandría procedente de Constantinopla. Una gran multitud formada por vendedores, representantes y curiosos se concentraba frente al barco. Uno de los pasajeros, un hombre ataviado con un fez rojo y una cartera de mano, descendía por la escalinata del barco cuando, repentinamente, un árabe se abrió paso entre la multitud y se acercó al viajero.

El desconocido no pronunció ni una palabra. Se plantó frente al hombre del fez y elevó ante él dos cuchillos que hundió salvajemente en el pecho de su aterrorizada víctima. Pocos segundos después, la policía del puerto disparaba contra el asesino sin poder impedir su crimen. Pero, cuando el árabe caía al suelo, se produjo un fenómeno sorprendente: durante unos segundos las facciones del hombre se transformaron en las de un gigantesco reptil.

La imagen duró poco, luego, la figura inerte era la del mismo hombre que había cometido el asesinato.



Nada más llegar a Alejandría, una nota nos informa del deseo del director del museo, George Leyton-Stone, de ponerse en contacto con Diana inmediatamente.

ALGUNAS OBSERVACIONES



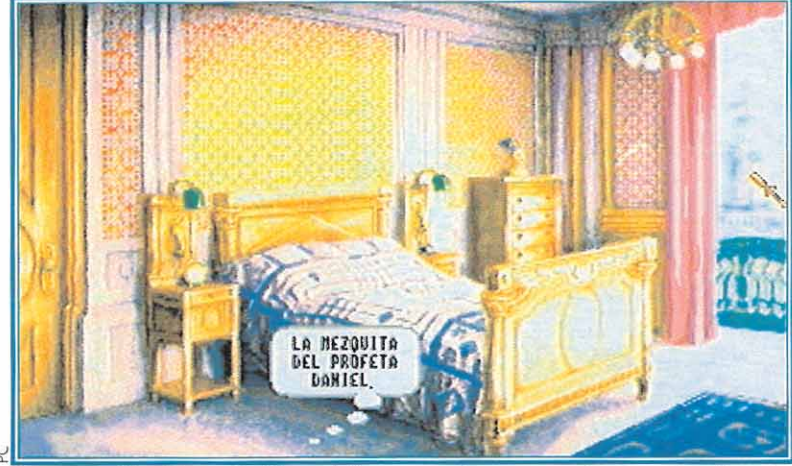
Una de las características de «Daughter of Serpents» es que no posee una única línea argumental sino varias, dependiendo de quién protagonice la aventura. El juego contiene seis personajes pregenerados, pero incluye un potente diseñador con el que crear una personalidad nueva. Para cada protagonista, la historia será distinta, ya que algunos acontecimientos se desarrollarán de un modo diferente en función de sus habilidades y capacidades.

Como ya sabéis, el propósito de esta sección es realizar una descripción lo más completa posible del juego. Para ello, hemos seleccionado a uno de los seis personajes prediseñados y completar la aventura con él. No obstante, queremos insistir en que la trama que vamos a explicar a continuación tendrá numerosas variantes si escogemos otro o decidimos diseñarlo. Las variaciones tendrán lugar, sobre todo, al comienzo y al final de la historia. Pero, también afectan a multitud de pasos intermedios e incluso a las personas que conoceremos en nuestro camino.

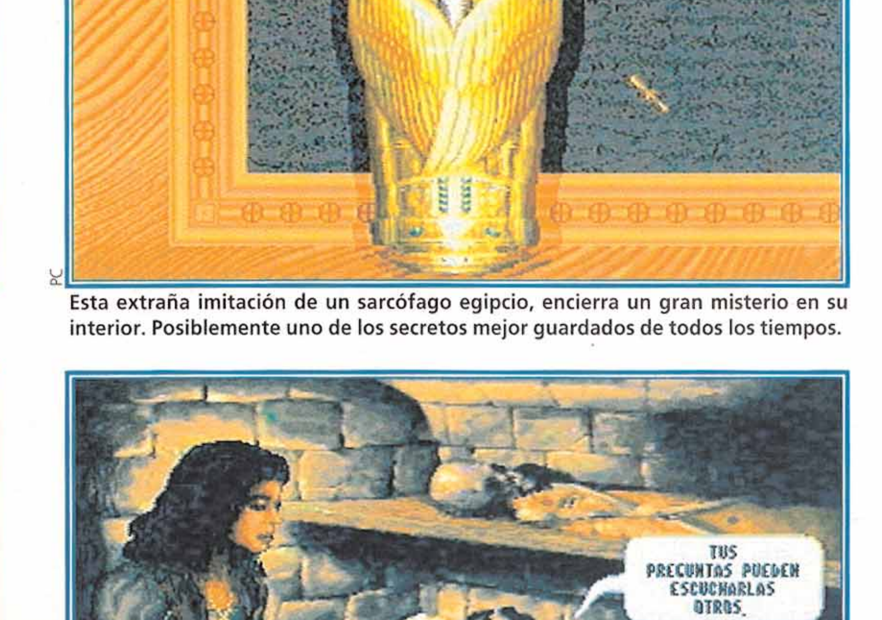
Para variar un poco con la omnipresencia masculina en los juegos de ordenador hemos elegido a una mujer. Se trata de Diana Jones, de 26 años, una joven egiptóloga norteamericana que aspira a doctorarse en

ABÓLICO



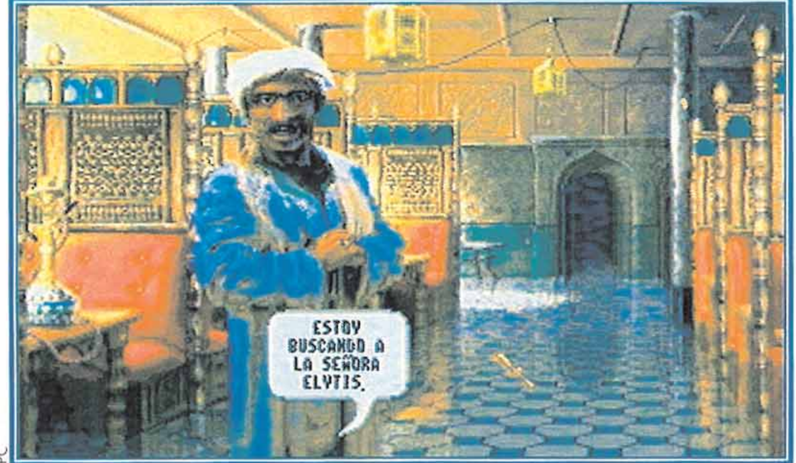


Nuestra habitación será el lugar idóneo para descansar entre investigación e investigación. En algunos momentos, el reposo será casi obligado.



Esta extraña imitación de un sarcófago egipcio, encierra un gran misterio en su interior. Posiblemente uno de los secretos mejor guardados de todos los tiempos.

Ariadne conoce las oscuras artes de la invocación de los espíritus. El de Yussuf Al Raschid nos abrirá con sus respuestas, el camino hacia la verdad.



Abdul, el empleado de Ariadne Elytis, será el encargado de conducirnos a la presencia de la joven viuda, que parece saber más de lo que suponíamos.

esa especialidad. Sin embargo, no ha podido resistir la tentación de conocer personalmente el país que tanto le fascina. Sus conocimientos sobre el antiguo Egipto, y especialmente sobre la dinastía de los Ptolomeos, serán muy útiles para desentrañar los misterios que aparecerán en lo que parecía una sencilla historia policial.

PRIMEROS PASOS EN ALEJANDRÍA

Una vez en el vestíbulo del Hotel Savoy, Diana se acerca al mostrador de Emil, el recepcionista, el cual le hace entrega de una nota. La carta es de George Leyton-Stone, director del museo grecorromano, que le ruega que vaya a verlo a su despacho lo antes posible. Diana busca la localización del museo en el mapa de Alejandría y se dirige hacia allí.

El director se ofrece a contactar con las autoridades de El Cairo y agilizar los trámites necesarios para obtener el permiso de excavación que Diana necesita. Pero, le ruega que le haga un favor mientras transcurren los escasos días que tardará en llegar el permiso. Al parecer, varios papiros de incalculable valor de la era ptolemaica han aparecido recientemente en el mercado negro. Esto significa que alguna tumba está siendo saqueada sin que lo sepan los investigadores. El director ruega a Diana que, como persona ajena a los círculos conocidos de Alejandría, investigue el caso y se ponga en contacto con Bimbashi Cameron, el jefe de policía.

Cameron explica con más detalle la situación a Diana. Existe un sospechoso, pero, es de nacionalidad griega y las viejas capitulaciones impiden a las autoridades egipcias detener a un ciudadano griego si no es en presencia de un miembro de su consulado. Este detalle, junto a la existencia de corrupción entre la policía, le ha llevado a solicitar la ayuda de un extranjero. Diana dice nuevamente estar dispuesta a ayudar, de modo que Cameron le explica que la persona de la que sospechan es una joven viuda griega llamada Ariadne Elytis. Su marido le ha legado un café, "Jardines del Paraíso", y una oficina dedicada a la importación y la exportación.

Diana opina que es en este último lugar donde será más fácil contactar con Elytis. Por tanto, Cameron marca en el mapa la situación de la oficina y le sugiere que se presente ante la sospechosa, mostrando interés por manuscritos antiguos, para tenderle una trampa. Si más adelante es necesario mostrar dinero en efectivo, Diana podrá obtener un cheque en la oficina de los banqueros Cook.

Diana se presenta ante la viuda e inicia la conversación fingiendo que tiene algunos objetos de gran tamaño para enviar a los EE.UU. En el momento adecuado, le indica su interés por los manuscritos egipcios y Ariadne se ofrece a informarse y a avisarla si encuentra algo interesante. Nada puede hacer, de momento, nuestra amiga, sino esperar. Regresa al hotel y sube a su habitación para pasar tranquilamente su primera noche en Alejandría.



"Tu camino empieza donde terminó el mio..." es lo que dijo Yussuf. Justo el lugar en el que se encuentran Ariadne y Diana, el almacen de mercancías.

TRANSACCIONES COMERCIALES

Al día siguiente, Emil reclama la atención de Diana entregándole una nueva nota que ha llegado a primera hora. Es una breve carta de Ariadne en la que explica que ha encontrado un objeto de gran interés y la cita, para mostrárselo, a las once en el bar del hotel. Diana se dirige al lugar del encuentro y, tras examinar el reloj, decide esperar hasta que sea la hora.

A las once, Ariadne Elytis saluda a Diana desde una de las mesas del bar. Le cuenta una historia bastante confusa acerca de un hombre que necesita vender urgentemente un valioso manuscrito para pagar unas deudas y solicita por él quinientas libras egipcias. Ariadne sugiere a nuestra amiga que reúna el dinero necesario y cierren el trato a las seis de la tarde en el mismo lugar.

La oficina de Thomas Cook se encuentra frente al hotel. El empleado de la agencia reconoce a Diana como la persona enviada por Bimbashi Cameron y le promete enviarla una carta de crédito, por la cantidad requerida, antes de las seis de la tarde.

A la hora convenida, Ariadne se encuentra en la misma mesa que ocupaba por la mañana, llevando con ella un objeto envuelto en una tela azul. Diana se dirige al vestíbulo para que Emil le entregue la carta de crédito y regresa con ella al bar. Ariadne se muestra dispuesta a cerrar el trato en cuanto obtenga el permiso de exportación y pide a Diana que le permita examinar la carta de crédito. Pero, en ese instante, Cameron aparece en el bar en compañía de uno de sus hombres y un miembro del consulado griego y anuncia a la joven viuda que se encuentra arrestada. Mientras Ariadne es conducida a la comisaría a pesar de sus protestas, Diana devuelve a

Daughter of Serpents

Cameron la carta de crédito. Ésta se ofrece a acompañarlo al museo para examinar el objeto que Ariadne había traído.

Cameron, Leyton-Stone y Diana se reúnen al anochecer en el museo. Allí, el profesor muestra el objeto, un recipiente dorado con la forma de un sarcófago, rodeado por una cabeza de serpiente. También, explica que, en su interior, había un manuscrito más valioso de lo que imaginaban.

El manuscrito está escrito en griego y dedicado a uno de los faraones de la dinastía de los Ptolomeos. Se titula «Biblion Kayrukeion» (El libro del báculo de las serpientes) y habla de Nenefer-kaptah, hijo único de un faraón, que recibió una revelación del dios Tot que le llevó a descubrir la "ciudad de las serpientes". En ella, una gigantesca "serpiente sin fin" protegía un libro escrito por el propio Tot llamado «El libro que gobierna el retorno de las estrellas». Según el manuscrito, Neneferkaptah no sólo estudió la sabiduría de las serpientes, sino que llevó a su mujer para que la engendraran. Tras destruir al guardián, robó el libro y utilizó uno de los conjuros contenidos en él para aprisionar a los habitantes de la ciudad, la cual pasó a ser ocupada por sus hijas. El libro de Tot contenía tres conjuros: invocación, encierro y adivinación.

Cameron recibe una llamada que le obliga a abandonar el museo. Pero, Diana y Leyton-Stone deciden continuar estudiando el manuscrito. Descubren que su última sección parece una profecía sobre el fin del mundo. Según ella, "Cuando las estrellas estén en la posición correcta, la última de las hijas de Neneferkaptah, Isis, llamará a Tot por el nombre que sólo ella conoce. Entonces, el mensajero de aquellos que esperan se unirá a ella y comenzará una nueva era. El mundo será destruido y otro tomará su lugar, regresarán los viejos dioses y sus servidores tendrán el poder".

Varios destellos de la lámpara de la mesa y una súbita luminosidad en el pasillo atraen la atención del profesor y Diana. Abandonando el despacho observan un extraño fenómeno en uno de los objetos del vestíbulo, una "puerta de los espíritus". Tras un gran resplandor, una criatura emerge hacia ellos y pronuncia unas extrañas palabras. Diana se siente atraída por una fuerza que le hace caminar y perder la consciencia.

Nuestra protagonista, Diana Jones, se encontrará envuelta en un mundo lleno de misterios y diabólicas ceremonias en la lejana Alejandría.

EL REGRESO DEL OTRO LADO

La siguiente imagen que ve Diana es un subterráneo y un hombre que la saca de un largo sueño explicándole que está en las catacumbas de Kon Es Chagaufa. Diana no recuerda cómo llegó allí, su mente está confusa. Pero, consigue recuperar el control y regresar al hotel. En el vestíbulo, Emil parece sorprenderse al verla y le ruega que descanse un poco en el bar. Una vez allí, recibe la visita de un Cameron incluso más sorprendido que el recepcionista. Éste explica a Diana que la noche en la que estuvieron en el museo no fue el día anterior sino hace tres meses y que, desde entonces, se la había dado por desaparecida.

Más confusa que antes, Diana escucha las palabras de Cameron relatando que, tras abandonar el museo y atender la llamada, se dirigió a la oficina de Ariadne para buscar más objetos antiguos. Lo que encontró en la bodega fue el cadáver de Yusuf al Raschid, el agente de ventas de Ariadne. Cameron intentó interrogar a la joven viuda, pero tuvo que regresar al museo. Sus agentes habían descubierto la muerte de Leyton-Stone y la desaparición del manuscrito y su recipiente. Al regresar a la comisaría, se encontró con la noticia de que Ariadne había escapado ayudada por un agente.

Cameron explica a Diana que, en esos tres meses, la han buscado inútilmente y que, ahora, lamenta que haya sufrido tantas penalidades por su culpa y le recomienda que abandone Alejandría.

De nuevo sola, Diana regresa al vestíbulo, donde Emil le indica que le ha preparado la habitación que ocupó antes en espera de que llegue su barco. Sin embargo, nuestra amiga no está dispuesta a irse sin resolver todos los enigmas que se acaban de abrir. Así, decide visitar "Jardines del Paraíso", el café de Ariadne, donde tal vez encuentre noticias suyas.

El exótico local está atendido por un joven árabe. Diana se acerca a él y le pregunta por el paradero de su ama, pero le dice desconocerlo. Desanimada y viendo que se acerca la noche, Diana regresa al hotel y sube a su habitación.

EL REGRESO DE ARIADNE

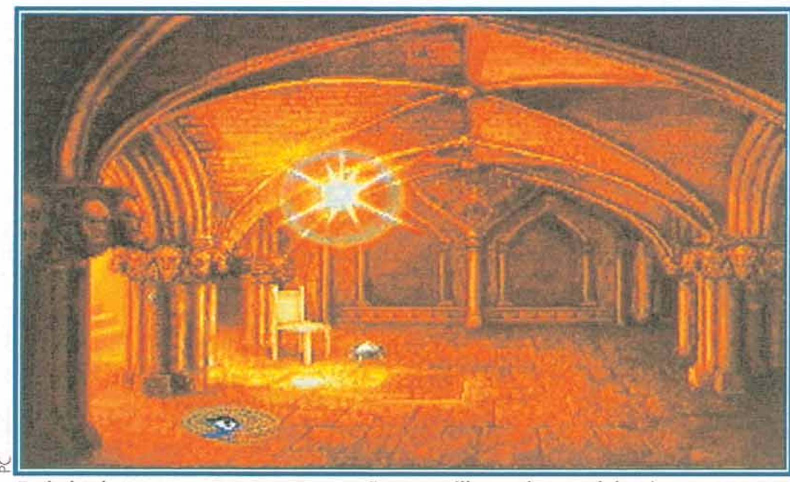
Inesperadamente, Diana recibe una nueva nota de manos de Emil cuando, al amanecer del día siguiente, abandona su habitación y baja al vestíbulo del hotel. Es una carta de Ariadne Elytis, que le cita en el café a las nueve de la noche. Todavía es muy pronto para acudir a la entrevista, de forma que nuestra amiga se dirige al bar del hotel y decide esperar allí hasta que sea la hora convenida.

A las nueve en punto, Diana se dirige al café y es nuevamente recibida por el mismo joven árabe, el cual la conduce por una puerta hasta una especie de almacén. En él, se abre otra entrada secreta camuflada entre los adoquines de la pared. Diana llega, entonces, a una habitación cubierta de hermosas alfombras y tapices, donde, sentada sobre unos cojines, la está esperando Ariadne Elytis.

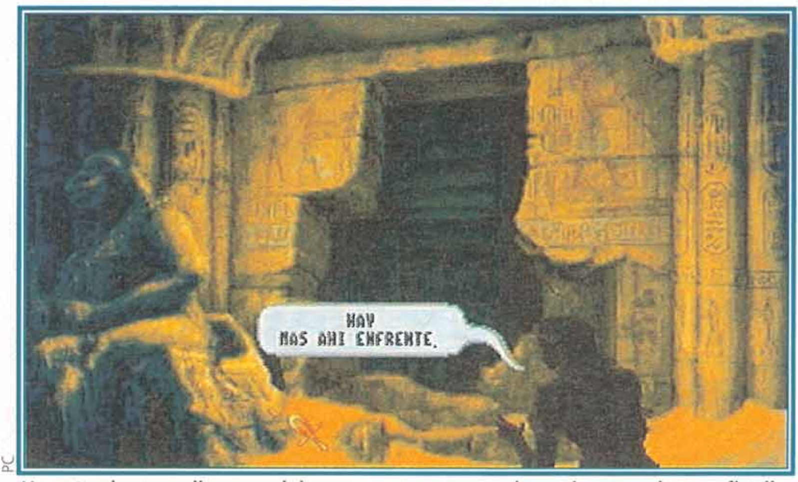
La joven viuda griega explica a Diana que necesitaba hablar con ella desde que se enteró que había aparecido después de tres meses sin dar señales de vida. Le dice que era Yusuf Al Raschid, su difunto agente de ventas, el que le había proporcionado el manuscrito. Según él, procedía de una tumba en el desierto libio. También, le pide que le cuente todo lo que recuerde y le explica que, investigando la "puerta de los espíritus" del museo, la había reconocido como la descrita por Ludwig Prinn en su libro «Misterios del gusano». La criatura que había cruzado la puerta, se había apoderado del manuscrito, había matado a Leyton-Stone y había conducido a Diana a su mundo era el mismísimo Tot, el servidor y mensajero de los dioses, cuyo verdadero nombre era Nyarlathotep.

La conversación entre las dos mujeres se prolonga durante varias horas. Cuando Diana señala la parte del manuscrito que habla de "Cuando las estrellas estén en la posición correcta", Ariadne decide estudiar las cartas astrales de los últimos tres meses. De este modo, podrá averiguar si se ha producido alguna variación importante en la posición de los astros. Ese estudio le llevará tiempo, por lo que Ariadne recomienda a Diana que al día siguiente regrese a las catacumbas. Tal vez allí encuentre algún detalle que explique por qué ella apareció precisamente en ese lugar. Después, debe volver al café para contarle lo sucedido.

En el momento en el que Diana abandona "Jardines del Paraíso" ya es noche cerrada, de forma que nuestra protagonista decide regresar al Savoy y meterse en la cama. Todavía no lo sabe, pero, puede intuir que el día que le espera va a ser especialmente largo e intenso.


PC

En la bodega se encuentra una extraña trampilla por la que deberán entrar nuestras protagonistas. Pero, cuidado, es conveniente tomar precauciones.



PC

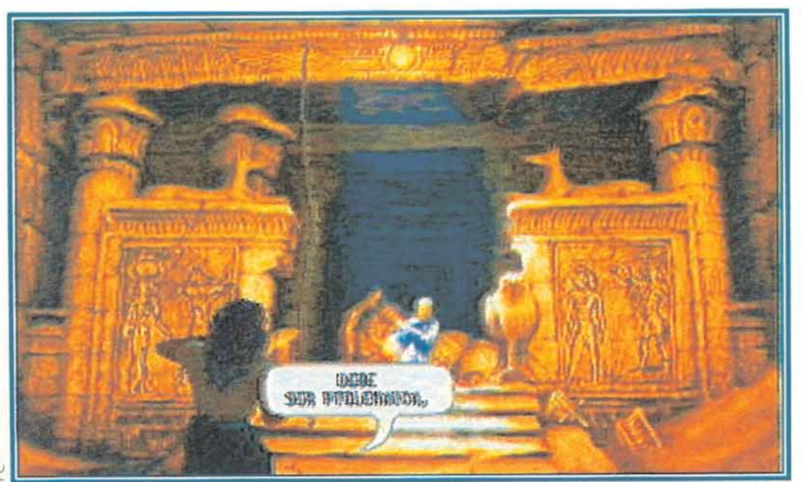
Un estrecho pasadizo que deberemos atrevernos a investigar puede, por fin, llevarnos ante lo que tanto tiempo hemos estado buscando.

VISITA NOCTURNA AL CEMENTERIO

Al amanecer Diana se dirige nuevamente a las catacumbas de Kon Es Chagaufa, pero, no encuentra nada especial, aparte de un disco solar grabado en una de las paredes. Decide, por tanto, regresar de nuevo al café, donde Abdul le conduce otra vez a la habitación secreta.

Ariadne explica rápidamente a Diana sus descubrimientos. Estudiando manuscritos antiguos sobre Yuggoth, el noveno planeta del sistema solar, descubrió que dicho planeta tarda 245 años en realizar un ciclo completo sobre las constelaciones del zodíaco. Por tanto, ocho ciclos hacen un total de 1960 años. Y, ¿qué sucedía en el mundo antiguo, exactamente en Egipto, por aquel entonces? Era la época de Marco Antonio y Cleopatra, el final de la dinastía de los Ptolomeos y la conversión de Egipto en provincia romana. Marco Antonio y Cleopatra habían sido tratados como dioses por los de su época. Conocían la profecía del manuscrito porque estaba escrito en griego, pero, fallaron al intentar invocar a Tot. Ahora, Yuggoth está en la misma posición que entonces y, tal vez, queden hijas de las serpientes, como fue Cleopatra hace casi dos mil años, que intenten repetir el proceso.

Después de que Diana le cuenta su infructuosa búsqueda en las catacumbas, Ariadne explica a nuestra amiga que sabe dónde



PC

Tras acostumbrarse a la escasa luz, ante nuestros asombrados ojos aparecen los restos de una antigua civilización. Algo parecido a un templo se alza ante nosotros.



PC

La Hija de las Serpientes. La investigación ha finalizado...¿o no? Una acción precisa y rápida por nuestra parte podría evitar un terrible futuro para la humanidad.

seguir investigando pero que deben esperar a que se haga de noche. Así lo hacen y, al anochecer, Ariadne y Abdul conducen a Diana a una de las tumbas del viejo cementerio.

Aún en el exterior, Ariadne advierte a Diana que no hable en el interior de la tumba y siga rápidamente todas sus instrucciones. Una vez dentro, nuestra amiga vacía sobre un incinerador el contenido del saco rojo y del amarillo. Después de que Ariadne pronuncie un extraño conjuro, repite el proceso con el saco negro. La invocación tiene efecto y, sobre los vapores que emanan del incinerador, se materializa la figura del espíritu de Yusuf Al Raschid.

El espíritu del antiguo empleado de Ariadne parece disfrutar con los juegos de palabras, tanto como lo había hecho en vida. De sus confusas respuestas, lo único que queda claro es que el camino de Ariadne y Diana debe comenzar donde terminó el suyo. Nada más puede sacarse en limpio de sus vagas respuestas, de forma que Ariadne decide salir de la tumba y abandonar el cementerio.

PRIMER VIAJE SUBTERRÁNEO

Ariadne llega a la conclusión de que deben investigar en el lugar donde fue encontrado el cuerpo de Al Raschid para que, de ese modo, su camino comience donde el suyo terminó. Por tanto, se dirigen a la oficina de Ariadne y, desde allí, alcanzan el almacén donde se guardan las mercancías antes de ser embarcadas. Diana sugiere que la mención que el espíritu de Al Raschid hizo sobre un "lugar escondido" puede referirse al tráfico de drogas. Sus sospechas se confirman cuando ambas se introducen en el despacho de Yusuf y examinan unos documentos colocados sobre la mesa. Estos, perfectamente legales en apariencia, parecen utilizar las actividades comerciales de la firma como tapadera para introducir drogas en Alejandría.

Ariadne y Diana bajan a la bodega, el lugar donde fue hallado, atado a una silla, el cuerpo sin vida de Al Raschid. Diana examina el suelo y descubre unas hebras de cuerda en el centro de la sala, que revelan la presencia de una trampilla. Tras retirarla y dejar al descubierto un agujero en el suelo, nuestra amiga coge un rollo de cuerda y lo ata a la gran columna que sostiene la sala, utilizando la cuerda tensa para bajar sin peligro por el agujero.

Ante los atónitos ojos de Abdul, Diana y Ariadne, se abre un vasto mundo subterráneo cubierto por ruinas y restos de la antigua civilización que habitó esas tierras antes de la fundación de Alejandría. Una vez acostumbrados a la oscuridad, los tres se internan por un profundo corredor y alcanzan finalmente una sala donde el camino parece interrumpirse. Ariadne deduce que, probablemente, de allí es de donde Yusuf obtuvo los objetos que luego vendía en el mercado negro, entre ellos el misterioso manuscrito.

Abdul localiza un estrecho pasadizo en el fondo de la sala y se ofrece a explorarlo. Sin embargo, pasan los minutos y, ante la tardanza de su sirviente, Ariadne se inquieta y decide ir en su busca. Cuando se interna en el pequeño túnel y alcanza una nueva sala, el espectáculo es desolador. El desdichado Abdul se encuentra tendido en el suelo de la habitación envuelto en un charco de sangre.

Ariadne retrocede despavorida y, minutos después, recupera las fuerzas necesarias para volver al lugar de la tragedia. Allí, Diana examina el lugar con algo más de detenimiento cuando, de repente, su amiga parece observar algo extraño que le lleva a abandonar de nuevo la sala. Cuando regresan a la cámara anterior, Ariadne explica a Diana que, tras realizar el signo voorish, ha observado que se movía algo de polvo en el suelo aunque no había nada de viento. Estos datos revelan la presencia de un ser invisible. Solamente el polvo de Ibn Ghazi podría ayudarlas a ver al misterioso ser que se encontraba en esa sala y que había acabado con la vida de Abdul.

Diana recoge dos jarras rotas y deja al descubierto dos nuevos objetos, una vasija con la tapa en forma de cabeza del dios Tot y un quemador de incienso. Nuestra amiga abre la vasija y examina su contenido, que Ariadne reconoce rápidamente como el polvo que necesitan. A continuación, Ariadne llena el quemador con el polvo y regresa al lugar donde encontraron el cuerpo sin vida de Abdul. A una orden de Ariadne, Diana enciende el quemador y esparce el polvo por la sala. Éste provoca que se materialice la terrible aparición que causó la muerte de Abdul. Entonces, ven un Djinni envuelto en una esfera de energía que lo aprisiona. Ariadne se ofrece a encabezar la marcha y, aprovechando el estrecho espacio entre la esfera y las paredes, consigue abandonar la tenebrosa habitación.

El camino llega hasta una enorme sala, donde nuestras amigas observan un altar y una nueva puerta de los espíritus similar a la del museo. De momento, no pueden seguir investigando. Sin embargo, antes de abandonar estos extraños lugares y regresar al café, Diana aparta unas ropas abandonadas sobre unas rocas y encuentra un libro y un objeto en forma de ojo.



LAS ESTRELLAS ESTÁN ALINEADAS

De nuevo en el café, Diana intenta examinar el libro, pero no puede hacerlo porque está escrito en turco. Afortunadamente, Ariadne habla perfectamente ese idioma y pronto lo reconoce como el libro de notas de Kamuran Imran, el alquimista turco que fue misteriosamente asesinado cuando desembarcaba en el puerto. En sus notas, Imran explica que el objeto en forma de ojo fue construido por él mismo. Es lo que se denomina "el ojo de Tot", una lente que puede revelar cuándo las estrellas están correctamente alineadas para que se cumpla la profecía, si se le expone a un "sol sin luz". Las jóvenes deducen que el texto se refiere a un disco solar y Diana recuerda que observó uno en las catacumbas. Ariadne recomienda a ésta que regrese al hotel, visite las catacumbas al amanecer y le cuente la experiencia.

Nuestra amiga decide actuar de ese modo. Por ello, al llegar a las catacumbas, examina la lente y la coloca sobre el disco solar. En una extraña visión, la lente refleja la imagen de unos soles que explotan y surge de ellos la cabeza de una gigantesca serpiente.

Contaremos con la ayuda de personajes realmente insólitos. Un poderoso Djinni hará posible nuestra victoria sobre la Hija de las Serpientes.

Diana vuelve al café. Pero, esta vez, Abdul no puede conducirla a presencia de Ariadne y nuestra amiga tiene que atravesar sola la puerta que conduce al almacén. Una vez allí, debe activar el mecanismo que abre el acceso a la cámara secreta. La joven explica a Ariadne que la lente ha mostrado que las estrellas son propicias para que se cumpla la profecía y que deben apresurarse si quieren detener la ceremonia.

Ariadne sugiere una arriesgada treta, utilizar el poder de la criatura que mató a Abdul para destruir el manuscrito con el que invocar a Nyarlathotep. Sabe que su propuesta es arriesgada, pues no pueden estar seguras de que el Djinni no se volverá contra ellas si lo liberan. Sin embargo, llegan a la conclusión de que deben arriesgarse, ya que está en juego el futuro de la humanidad.

Las dos jóvenes se trasladan de nuevo a la habitación donde se encuentra el cadáver de Abdul y allí invocan al Djinni. Éste, inmediatamente, se materializa ante ellas. Diana le ofrece la posibilidad de vengarse de aquellos que le aprisionaron en la esfera de energía y liberarlo si les promete destruir el manuscrito y no atacarlas. La poderosa criatura acepta el trato, les dice que utilicen un silbato para llamarlo cuando lo necesiten. Además, les explica que deben acabar con la Hija de las Serpientes, ya que solamente ella conoce el nombre por el que invocar al mensajero de los dioses, un nombre que no está escrito en ningún libro.

Diana libera al Djinni y, a continuación, Ariadne y ella atraviesan la sala y entran de nuevo en el templo. Pero, esta vez el templo no está vacío. Una gran multitud se ha congregado frente al altar, donde, una bellísima mujer, la última de las hijas de las serpientes, acaba de iniciar el rito diabólico. Diana sopla el silbato y el Djinni surge obedientemente entre el humo de un pebetero. La Hija de las Serpientes interrumpe bruscamente su ritual y se vuelve aterrorizada ante la visión de la criatura que ella creía prisionera en una nube de energía.

La oscura ceremonia finaliza segundos antes de consumarse y, con ella, desaparece también el terror y la angustia. La humanidad nunca sabrá lo cerca que estuvo de caer al abismo y los dioses primordiales tendrán que seguir esperando, al menos durante dos mil años más.

P.J.R.

HUGO — AMIGA



PC


PC


PC

```
REM ********************************************************************
REM *              CARGADOR  'HUGO' (AMIGA) - TONI VERDU / Ene-1993   *
REM ********************************************************************
DIM C%(131):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 130:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>73886632& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN GOSUB VIDAS
INPUT "FUEL INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(127)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'HUGO (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
VIDAS: C%(114)=V:C%(124)=V:RETURN
DATA 2C78.4.41FA.62.216E.2E.2.6604.30BC.4E75.41FA.44.43F9.7.FE00.2D49.2E
DATA 303C,AC.12D8.51C8.FFFC.41EE.22.7017.4281.D258,51C8.FFFC,4641.3081.839,4
DATA BF.E001.66F6.4BFA.6.4EAE.FFE2.41F9.0.2.4E70.4ED0.41FA.12.216E.FE3A.6
DATA 2D48.FE3A.4EF9.0.0.2F29.28.4EB9,0.0.8AF.0.3.205F.C90.444F,5300,6610
DATA 487A.10.21DF.2C.50E8.62.4EE8.C,4E75.48E7.80C0.41FA.26.43F8.100.303C.3F
DATA 13B0.0.0.51C8.FFF8.4CDF.301.21FC,0.100.2C,50E8.5C.4ED0.487A.10.21DF.2C
DATA 50EE.3E8.50EE.4BA.4ED6.487A.12.21DF.2C.4A5F.5497.1D7C.4A.2BE8.4ED6,487A
DATA FFEA.21DF.2C.4A5F.5497.1D7C.4A.2DD2.1D7C.4A.8BA.4ED6
```

BILL´S TOMATO GAME — AMIGA

```
REM Cargador "Bill's tomato game"
REM Pedro José Rodriguez 29-1-93
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>877839& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(112)=&H600A
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(103)=&H6004
INPUT"Saltos infinitos":a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA.0016.43F9.0007.F000.45FA.00E8.2649.32D8.B5C8.66FA.4ED3.2C78.0004
DATA 41FA.002E.2D48.002E.41EE.0022.7016.4281.D258.51C8.FFFC.4641.3D41.0052
DATA 0839.0004.00BF.E001.66F6.21FC.00FC.0002.0080.4E40.48E7.0082.2C78.0004
DATA 42AE.002E.41FA.0012.216E.FE3A.0002.2D48.FE3A.4CDF.4100.4E75.4EB9.FFFF
DATA FFFF.0C94.444F.5300.66F0.2D7A.FFF2.FE3A.297C.0007.F074.00CC.4EEC.000C
DATA 33FC.4EF9.0007.0054.23FC.0007.F08E.0007.0056.41F9.0007.0000.4ED0.4EB9
DATA 0007.005E.41F9.0000.0000.0C79.5378.0000.C07C.6712.21FC.0007.F0B0.1E12
DATA 4EF8.0800.41F9.0001.20B2.317C.600A.1BD4.D1FC.0000.A000.317C.6002.207C
DATA 317C.6018.1DEE.317C.6018.2092.91FC.0000.9800.4ED0.*
```

LUIGI & SPAGHETTI — PC


PC


PC


PC

```
10 'CARGADOR PARA EL LUIGI & SPAGHETTI (PC. TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$.Y.2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y.T
70 IF SUM <> 8142 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cluigi.com".1
110 FIELD#1.1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1.T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CLUIGI.COM. Cárgalo antes del
           LUIGI & SPAGHETTI para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB30558BEC1E8E5E04813E8003A274750BC706800390"
150 DATA "90C6068203901F5DEA00000000436172676 1204C5549"
160 DATA "47492E0A0D24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B802"
170 DATA "01A384008C0E86000E1F891E1F01890E2101FBB409BA"
180 DATA "2301CD21BA2301CD270000000000000000000000000"
```


SUPER CAULDRON — PC


PC


PC

```
10 'CARGADOR PARA EL SUPER CAULDRON (PC. TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$.Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y.T
70 IF SUM <> 8886 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1."cauld.com".1
110 FIELD#1.1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1.T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CAULD.COM. Cárgalo antes del
           Super Cauldron para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB32558BEC1E8E5E04813EDA2FFF0E750CC706DA2F90"
150 DATA "90C706DC2F90901F5DEA00000000436172676 1204341"
160 DATA "554C44524F4E2E24FAB800008ED88B1E84008B0E8600"
170 DATA "B80201A384008C0E86000E1F891E2001890E2201FBB4"
180 DATA "09BA2401CD21BA2401CD2700000000000000000000000"
```

DRAGON´S LAIR 3 — PC

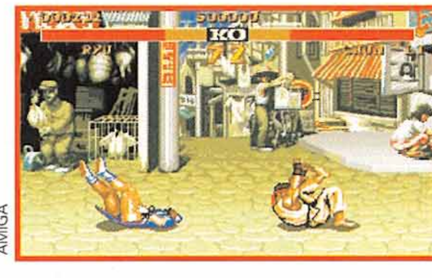

PC

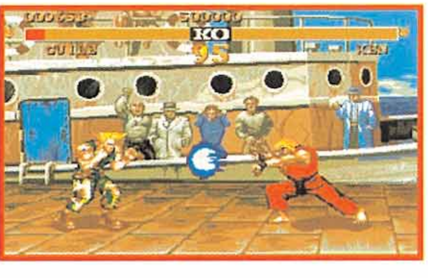

PC


PC

```
10 'CARGADOR PARA EL DRAGON'S LAIR 3 (PC. TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1993 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$.Y.2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y.T
70 IF SUM <> 8675 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R".#1,"cadl3.com".1
110 FIELD#1.1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1.T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CADL3.COM. Cargalo antes del
           Dragon's Lair 3 para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB35558BEC1E8E5E04813E4528FE0E7512C706452890"
150 DATA "90C70647289090C7064A2890901F5DEA000000004361"
160 DATA "72676120444C332E0A0D24FAB800008ED88B1E84008B"
170 DATA "0E8600B80201A384008C0E86000E1F891E2601890E28"
180 DATA "01FBB409BA2A01CD21BA2A01CD2700000000000000000"
```

STREET FIGHTER II — AMIGA


AMIGA

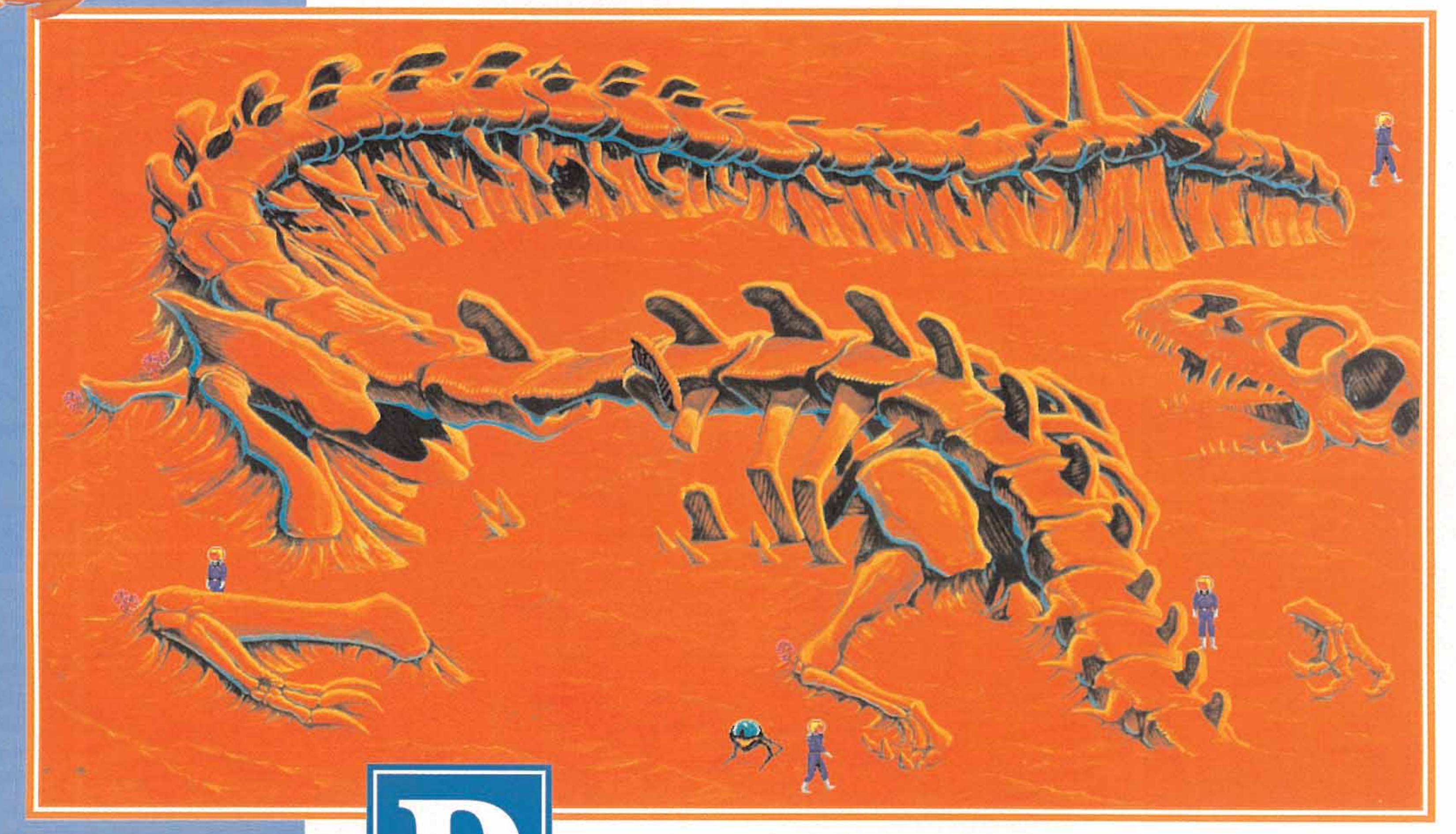

AMIGA

```
REM ********************************************************************
REM *     CARGADOR 'STREET FIGHTER II' (AMIGA) - TONI VERDU / Ene-1993   *
REM ********************************************************************
DIM C%(103):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 102:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>39110910& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(75)=V+2
INPUT "ENERGIA INFINITA PLAYER 1 (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(97)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'STREET FIGHTER II (1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78.4.41FA.62.216E.2E.2.6604.30BC.4E75.41FA.44.43F9.7.FE00.2D49.2E
DATA 303C.74.12D8.51C8.FFFC.41EE.22.7017.4281.D258.51C8.FFFC.4641.3081.839.4
DATA BF.E001.66F6.4BFA.6.4EAE.FFE2.41F9.0.2.4E70.4ED0.41FA.12.216E.FE3A.6
DATA 2D48.FE3A.4EF9.0.0.2F29.28.4EB9.0.0.8AF.0.3.205F.C90.444F.5300.660C
DATA 487A.C.215F.DC.4EE8.C.4E75.13FC.4A.1.F874.23FC.0.100.1.899A.48E7.FFFE
DATA 4CFA.7FFF.12.48F8.7FFF.100.4CDF.7FFF.4EF9.1.8828.4239.4.2D1E.4EF9.1
DATA 88BC
```

EL GENERADOR DE LA ESPERANZA

SPACE QUEST I

Hola, amigos. Mi nombre es Wilco, Roger Wilco, y soy lo que suele llamarse un auténtico héroe de videojuego. Aunque la mayoría de vosotros no me conozcáis llevo ya unos ocho años en esto de los ordenadores y mis aventuras están a punto de alcanzar la quinta entrega. Pero, la tecnología ha adelantado una barbaridad desde que vi la luz, allá por el lejano 1986. Ahora los buenos chicos que me diseñaron y programaron han decidido que corra de nuevo mis primeras aventuras utilizando diversas técnicas que no existían por entonces.



Roger Wilco, uno de los héroes más populares entre los aficionados a las aventuras, regresa a nuestros ordenadores en una actualizada versión de «Space Quest I».



Roger Wilco encontrará en este extraño ser un valioso aliado que le proporcionará la ayuda necesaria para llegar hasta Ulence Flats, el único lugar habitado de Kerona, y zona de paso obligado.



Un pequeño paso para el valiente protagonista de nuestra historia, pero un gran paso para la humanidad. El salto a la nave Sarien puede determinar el futuro de la civilización Xenita.

Procedo de una lejana galaxia llamada Earnon, a miles de años-luz de vuestro sistema solar. Tras muchos siglos de prosperidad, las cosas comenzaron a torcerse. No fue sólo por la corrupción del gobierno (algo frecuente también en vuestro mundo, según tengo entendido), además, la estrella que proporcionaba luz y calor a Xenon había comenzado a extinguirse.

Para impedir que la vida desapareciera, nuestros científicos diseñaron y construyeron un aparato llamado "Generador de Estrellas". Con él, pretendían convertir un planeta muerto en un sol que devolviera la esperanza a Xenon. El generador fue embarcado en el laboratorio espacial Arcada y enviado en misión experimental para realizar pruebas sobre su eficacia.

Aunque parezca mentira, lo cierto es que el generador demostró funcionar perfectamente y el Arcada decidió poner rumbo a Xenon para utilizarlo con el último de los planetas de su sistema. Desgraciadamente, una raza de piratas espaciales conocida como Sariens, antiguos habitantes de Earnon que fueron expulsados de la galaxia por sus belicosas costumbres, interceptaron el mensaje que el Arcada había enviado para anunciar su regreso.

Yo era uno de los tripulantes (no precisamente el comandante jefe sino más bien uno de los conserjes) y tuve la feliz ocurrencia de quedarme dormido en el cuarto de las escobas. Digo feliz porque cuando, despertado bruscamente por un terrible estruendo, abandoné el cuarto para salir al pasillo, me encontré con varios compañeros muertos y los paneles de alarma en señal de alerta roja. Había comenzado una cuenta atrás de quince minutos antes de la autodestrucción de la nave. Durante mi sueño, durante un sueño que me salvó de la muerte, una de las naves de guerra de los Sariens, el Deltaur, había atrapado al Arcada y ahora la nave estaba bajo el control de los piratas.

LA HUIDA DEL ARCADA

Dejando atrás mi cómodo escondite, caminé hacia la izquierda cruzando una gran sala hasta que encontré un compañero muerto que tenía en su poder una tarjeta-llave que, evidentemente, ya no necesitaba. Varias veces fui alertado por un ruido de pisadas y en cada una de esas ocasiones me dirigí al ascensor más próximo para no ser observado por los soldados Sariens. En el piso inferior, se encontraba la puerta que conducía al Generador de Estrellas. Los piratas habían matado a los dos ingenieros que lo custodiaban y lo habían trasladado a su nave, dejando únicamente detrás de ellos una especie de imán.

Regresé a la gran sala que había cruzado antes un hombre, que enseguida reconocí como

SPACE QUEST I

uno de los científicos del proyecto del generador. Este abrió la puerta opuesta y cruzó tambaleándose la habitación hasta desplomarse. Corrí hacia él y comprobé que un disparo láser le había perforado el vientre. Nada podía hacer por salvarlo, pero, antes de expirar, el desdichado elevó la vista hacia las estanterías llenas de cartuchos de datos y murmuró el título de uno de ellos.

Sentado en la consola del terminal de control, tecleé los cuatro códigos que correspondían al título que acababa de escuchar, siguiendo la tabla de traducción que siempre llevo conmigo. Un obediente robot recogió el cartucho en cuestión desde las estanterías y me lo entregó.

Volví a las proximidades de la puerta que conducía a la habitación del generador, pero esta vez continué caminando hacia la derecha y, pasando por debajo de la sala del terminal, alcancé un nuevo ascensor que me condujo al nivel inferior del Arcada. La primera sala no parecía contener nada interesante. Pero, poco después de poner los pies en la segunda, un rumor de pasos me hizo comprender que esta vez no tendría tiempo para cruzar la sala antes de ser sorprendido por los Sariens. Entonces, decidí esconderme rápidamente detrás de una extraña estatua, que luego reconocí como la reproducción a gran tamaño de un ratón de los que utilizáis en vuestro mundo para controlar los ordenadores. Una patrulla de soldados Sariens entró en la sala, pero volvió a marcharse al no encontrar nada extraño.

Abandoné rápidamente la habitación y en la próxima activé los controles de apertura de las puertas del hangar. Introduje la tarjeta-llave para abrir la puerta de un nuevo ascensor.

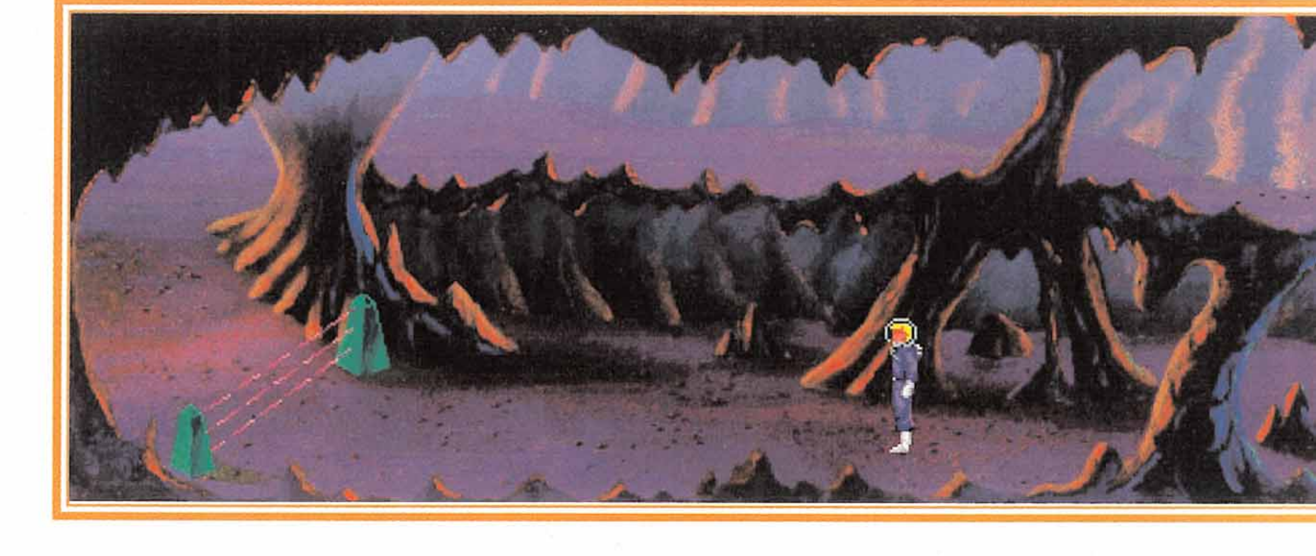
Me encontraba en la antecámara de acceso al hangar, donde la pulsación de cierto botón reveló la presencia de un cajón con un extraño aparato en su interior.

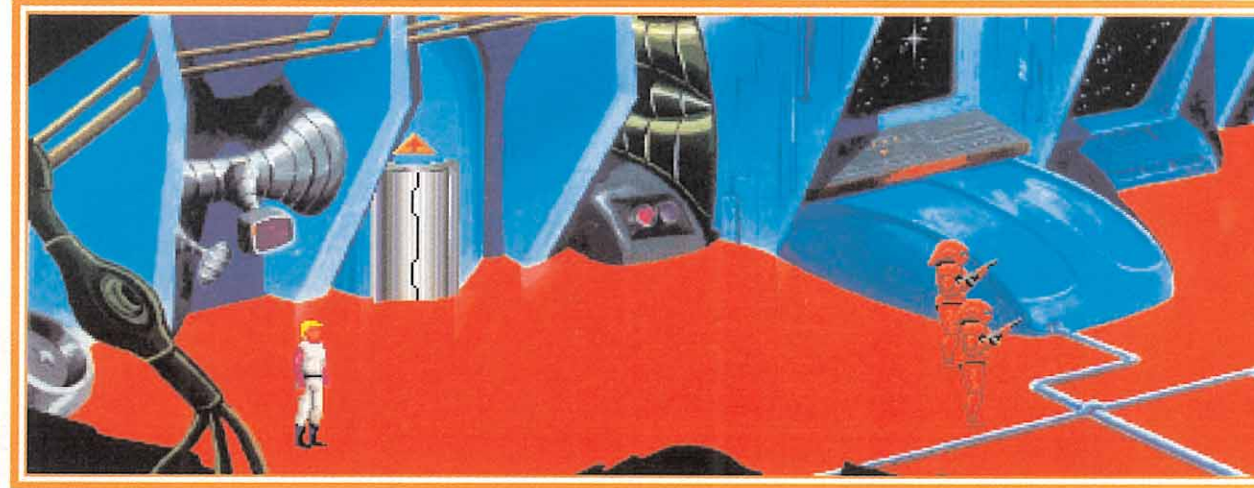
Los piratas espaciales han robado el Generador de Estrellas. Sin él, la vida en el planeta Xenon desaparecerá.



Me puse el traje espacial que encontré en un armario, abrí la puerta de acceso y me introduje rápidamente en la cápsula de salvamento. Tras abrocharme el cinturón de seguridad, pulsé el interruptor situado más a la derecha para poner en marcha los motores y empujé hacia atrás la palanca principal. Cruzando sin problemas las puertas abiertas del hangar, la pequeña cápsula abandonó el moribundo laboratorio espacial.

¡Justo a tiempo! A los pocos segundos de alcanzar el espacio abierto, la nave de los piratas liberó al Arcada, la cuenta atrás de autodestrucción llegó a cero y el laboratorio espacial desapareció tras una terrible explosión. Yo estaba a salvo, pero los Sariens tenían en su poder el Generador de Estrellas y podían utilizarlo con fines de destrucción, unos fines muy diferentes a aquellos para los que fue diseñado.





EL PLANETA DE ARENA

Me quedaban dos botones por pulsar, de modo que me decidí por el de la izquierda y, repentinamente, la computadora de navegación construyó una imagen holográfica de un planeta para mí desconocido. Antes de alcanzar la velocidad de la luz y entrar en ruta automática hacia ese planeta, pude leer su nombre en la pantalla: Kerona.

Lamentablemente, el aterrizaje estuvo lejos de poder calificarse como perfecto. Los instrumentos quedaron completamente inutilizados y la cabina casi destrozada, así que me desabroché el cinturón y abandoné la cápsula destruida. Me encontraba rodeado por arena, en un inmenso desierto sin rastro de vida civilizada. Antes de abandonar definitivamente la nave, cosa que hice hacia la derecha lo más cerca posible del borde superior, recogí un trozo de cristal de la cabina y un maletín de salvamento que contenía un cuchillo multiuso y un frasco de agua deshidratada.

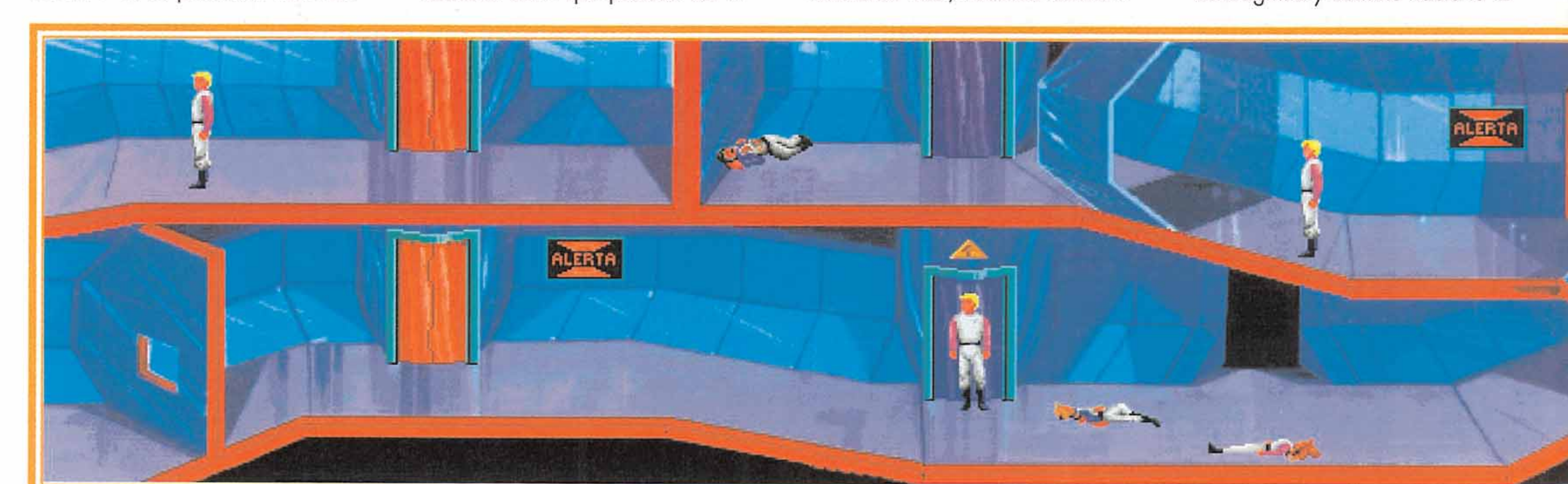
Me encontraba junto a los restos de lo que debió ser un gigantesco reptil. Recogí unas extrañas flores pegajosas y caminé hacia la derecha hasta las proximidades de lo que parecía ser el cráneo del enorme animal. Una inexplicable intuición me llevó a detenerme durante unos segundos. Estaba casi seguro de que algo iba a suceder. En efecto, ante mis ojos se materializó una esfera metálica de la que se desplegaron unas patas: era una mortífera araña robot, enviada por los Sariens con el único propósito de destruirme.

Enloquecido por el terror, me introduje en el hueco que parecía abrirse en el interior del gigantesco cráneo y llegué a una cueva en la que un extraño monstruo me miraba amenazante. En algo parecido a un instante de iluminación, decidí esconderme detrás de unas rocas junto a la entrada de la cueva y contemplé, atónito, el inesperado espectáculo. La araña robot, atraída por la presencia de vida, se lanzó contra el monstruo y explotó junto a él. ¡Había matado dos pájaros de un tiro! Después de recoger un hueso, único resto del monstruo, salí de nuevo al exterior y, atraído por un signo en lo alto del enorme esqueleto, decidí llegar hasta él recorriendo toda la longitud del mismo. Comencé por el extremo opuesto, pero poco antes de alcanzarlo, un agujero se abrió bajo mis pies y me vi cayendo por un largo túnel artificial.

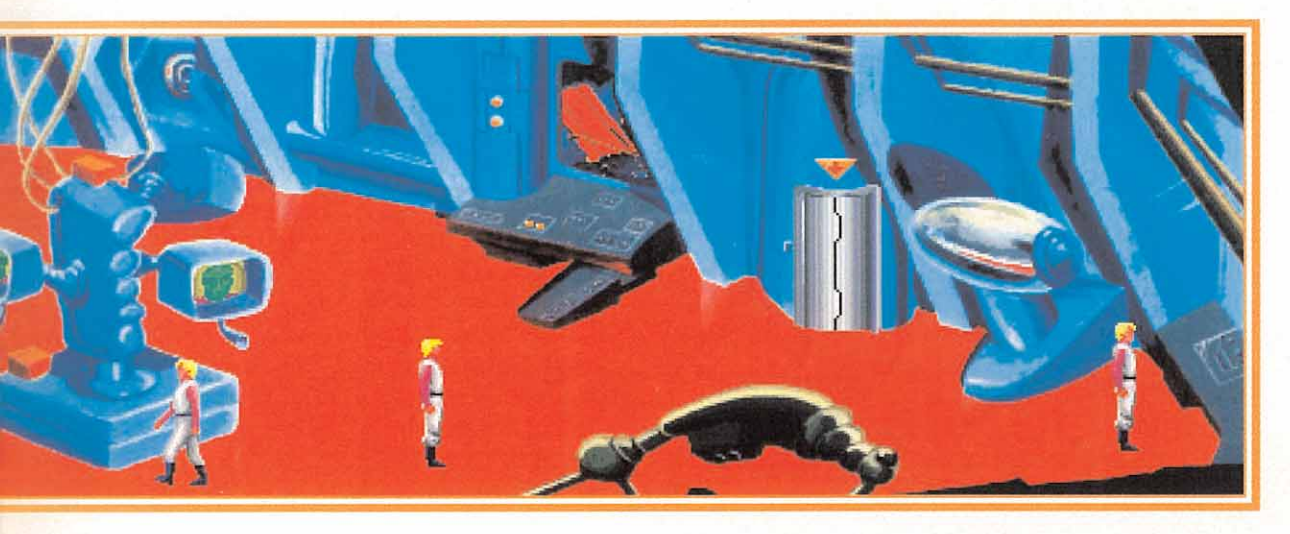
LAS CAVERNAS DE KERONA



Tras reponerme de la terrible caída, observé que me encontraba en una caverna subterránea, junto al extraño ascensor que me había traído hasta allí, extraño porque succionaba en lugar de elevar. Arranqué una estalagmita y caminé hacia la iz-







quierda. Nada más acercarme a una reja metálica, retrocedí despavorido para evitar que una extraña criatura de largos tentáculos me atrapara. Cuando me encontraba a una distancia más que aceptable, lancé hacia ella las flores pegajosas. La criatura fue víctima de su curiosidad, sus tentáculos quedaron pegados a las flores como moscas a la miel, y yo pude continuar mi camino sin ningún peligro.

Una puerta hexagonal cerrada era un nuevo signo de vida inteligente, que pude superar fácilmente colocando la estalagmita en un pequeño géiser situado a su izquierda. Dejando atrás un charco de ácido, alcancé una barrera de rayos entre dos pequeños monolitos, que inutilicé al colocar el trozo de cristal en el centro de los rayos. Estos se reflejaron en el cristal y acabaron por destruir los pilares de los que surgían.

Ahora, el camino era en sentido contrario, pero tuve que calcular con la máxima precisión mis pasos para evitar ser alcanzado por las gotas de ácido que habían dejado unas claras marcas en el suelo. Examinando mi inventario, observé que el objeto que había encontrado en un cajón del Arcada era un traductor simultáneo y decidí activarlo antes de abandonar la cueva.

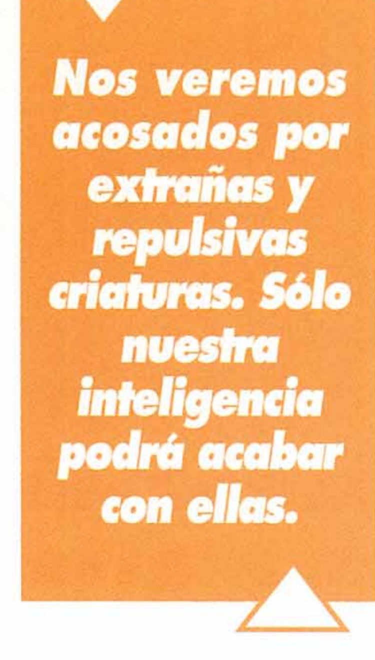
Una sala, al principio oscura, se iluminó súbitamente con la aparición de una gigantesca imagen. Hablando en un idioma para mí desconocido, que pude entender gracias al traductor, la imagen me explicó que sabía la necesidad que tenía de encontrar un vehículo para salir del planeta. Estaba dispuesta a ayudarme si yo, a cambio, destruía a un peligroso monstruo de la superficie llamado Orat y le traía una prueba de su muerte. La casualidad estaba, una vez más, de mi parte. Tras dejar caer el hueso, que recogí en la cueva, la sala se llenó de la luz procedente de una puerta que me apresuré a cruzar.

Me encontraba en una curiosa habitación ocupada, en su mayor parte, por un mecanismo generador de energía. Una criatura de cuatro brazos me explicó que pertenecía a una raza pacífica de Kerona. Me ofreció un rastreador con el que podría atravesar el desierto hasta Ulence Flats, un lugar habitado donde conseguir un vehículo que me permitiera abandonar el planeta.

Antes de marcharme, introduje el cartucho de datos en un ordenador. En él, descubrí un mensaje de los ingenieros del proyecto. Estos explicaban que el cartucho contenía toda la información necesaria para construir un nuevo Generador de Estrellas y añadía un código de cuatro cifras, que me apresuré a anotar. Recogí de nuevo el cartucho, me puse a los mandos del rastreador y a los pocos minutos ya estaba en mi destino.

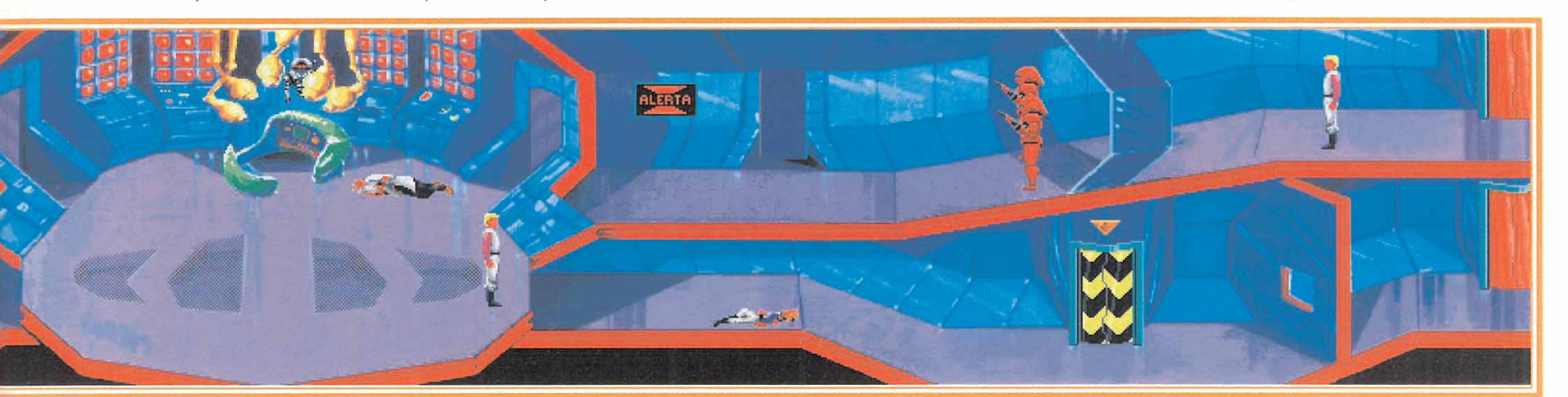
NEGOCIOS EN EL DESIERTO

Ulence Flats era una especie de oasis en medio del desierto y el rastreador agotó su energía justo pocos metros antes de alcanzar un bar. Al descender del aparato, un tipo con aspecto bastante sospechoso examinó con atención el rastreador y se ofreció a comprármelo a cambio de 25 buckazoids. Pero, yo decidí declinar amablemente la oferta. Retiré las llaves del aparato para evitar disgustos y me dirigí hacia la derecha, donde encontré un buen número de buckazoids en un montón de basura.



De regreso a la puerta del bar, el desconocido volvió a insistir, pero esta vez su oferta fue mucho más generosa: treinta buckazoids y un jetpack usado. Después de cerrar el trato y darle las llaves, este individuo me entregó, además, un cupón de descuento para la tienda de robots y otro cupón que podría cambiar en el bar por cinco buckazoids y una jarra de cerveza.

Era el momento de bajar al bar, donde me encontré con una variopinta fauna intergaláctica que no parecía, en absoluto, amistosa. Me acerqué a la barra y entregué el cupón al camarero, recibiendo a cambio el dinero y la cerveza. Después de dos cervezas más, que tuve que pagar de mi bolsillo, escuché una conversación entre dos alienígenas que atrajo rápidamente mi atención. En ella, hablaban de la explosión de un planeta, algo que reconocí al instante como



SPACE QUEST I

obra del Generador de Estrellas, y señalaban las dos letras identificativas del sector en el que tuvo lugar el fenómeno. No cabía ninguna duda: el Deltaur, la nave de los Sariens, se encontraba en ese sector haciendo pruebas con el generador.

Un rayo fulminó a la criatura que jugaba con la máquina tragaperras y decidí ocupar su lugar. Aún sabiendo que la combinación de tres calaveras me haría correr la misma suerte, probé fortuna hasta conseguir unos 250 buckazoids. Una vez fuera, decidí ignorar la oferta de un sujeto de pésimo aspecto imaginando, con toda la razón, que se trataba de una trampa.

En la tienda de vehículos usados, un vendedor con aspecto de escarabajo intentó colocarme una nave de pinta sospechosa. Por tanto, yo mostré mi interés no por ella, sino por otra mucho más interesante situada algo más al norte. Su precio era de 214 buckazoids y, dado que el vendedor no estaba dispuesto a regatear conmigo, decidí pagarle la suma que me pedía.

No podía embarcar aún, pues necesitaba un androide navegante, así que me dirigí a la tienda de robots usados y entregué el cupón al vendedor para obtener un 20% de descuento. Localicé en la pantalla el que necesitaba, un NAV-201, y lo recogí en el almacén. Ahora, nada me impedía ponerme a los mandos de mi flamante nave, acoplar el androide y escapar de Kerona.

Un accidentado paso por Kerona nos acercará más al objetivo. Pero el enemigo está al acecho.

EN LA NAVE DE LOS SARIENS

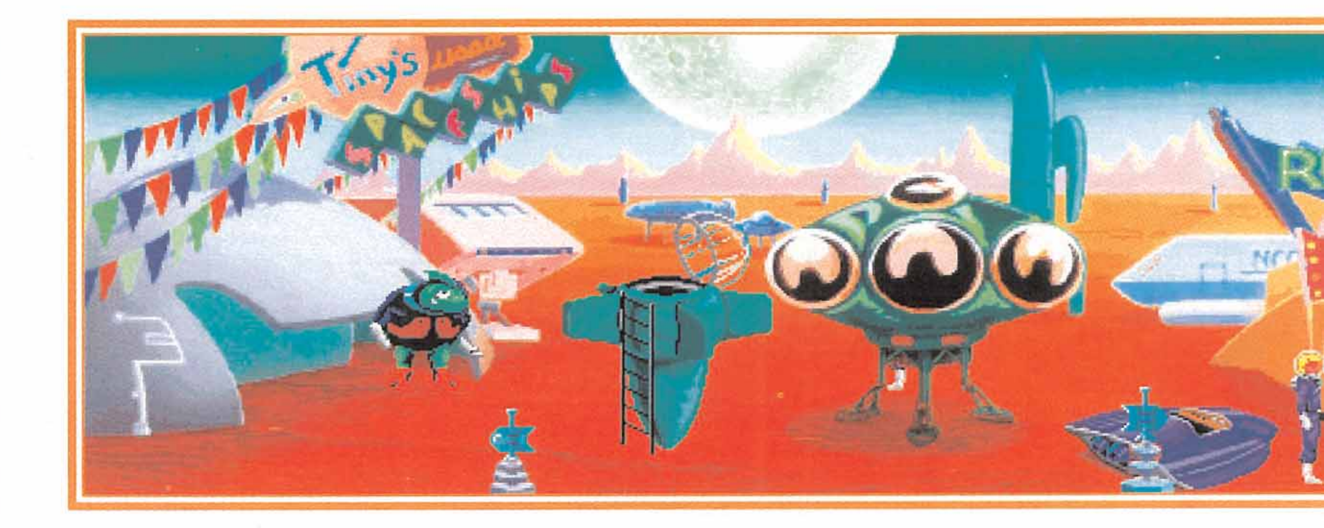
Una vez en el espacio, el robot me preguntó el lugar al que deseaba viajar, de modo que localicé, en mi manual de bolsillo, el código de cuatro símbolos correspondiente al sector del que había oído hablar en el bar. Unos segundos de viaje a la velocidad de la luz me trasladaron a las inmediaciones del Deltaur, la nave de los Sariens donde se encontraba el Generador de Estrellas.

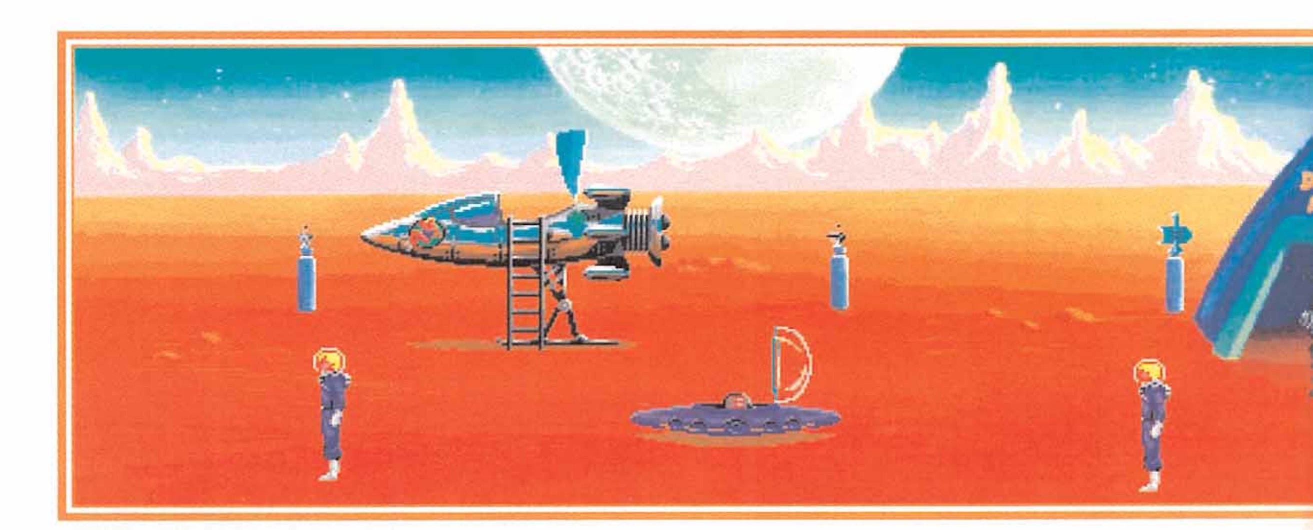
El autómata se ofreció a escapar antes de que fuéramos observados por la nave, pero, opté por encarar el peligro de frente. Salí de la cabina y el jetpack me permitió alcanzar la gigantesca nave enemiga. Un interruptor, situado sobre la cubierta, me ayudó a abrir una compuerta e infiltrarme en el interior del Deltaur. Sin apenas darme cuenta, me había metido en la verdadera boca del lobo.

Me quité rápidamente el jetpack, que acababa de averiarse definitivamente y había empezado a echar humo, y, alertado por un rumor que escuché detrás de la puerta, decidí esconderme junto a ella. A los pocos segundos, un androide de limpieza abrió la puerta y entró en la sala para recoger los restos del jetpack, momento que aproveché para abandonar la habitación y cerrar la puerta a mis espaldas.

La siguiente sala estaba ocupada, en su mayor parte, por lo que parecían dos enormes cajas fuertes. Empujé un cajón para poder alcanzar una rejilla de ventilación y me introduje por ella, tras abrirla con el cuchillo. Una vez en las tuberías, me arrastré hacia adelante y tomé la primera bifurcación a la derecha hasta alcanzar una nueva rejilla que logre abrir casi sin esfuerzo.

En la nueva habitación, me llamó la atención una especie de gigantesco microondas. Abrí su puerta y me introduje en él, momento en el que un oficial Sarien entró en el cuarto, se quitó la ropa, la metió en la máquina y la puso en marcha. Lo que parecía un microondas era en realidad una moderna lavadora que comenzó a dar vueltas conmigo en el interior. Cuando finalmente se detuvo (afortunadamente antes del centrifugado), me dí cuenta de que había intercambiado mis ropas por las del oficial Sarien. Nuevamente, la casualidad estaba de mi lado. Después de reco-

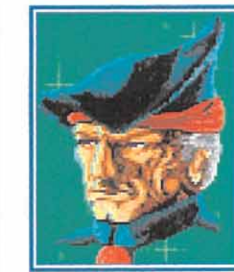
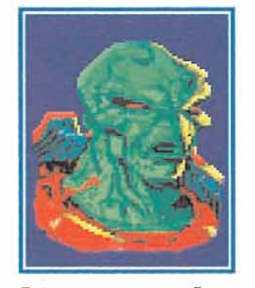




P E R S O N A J E S





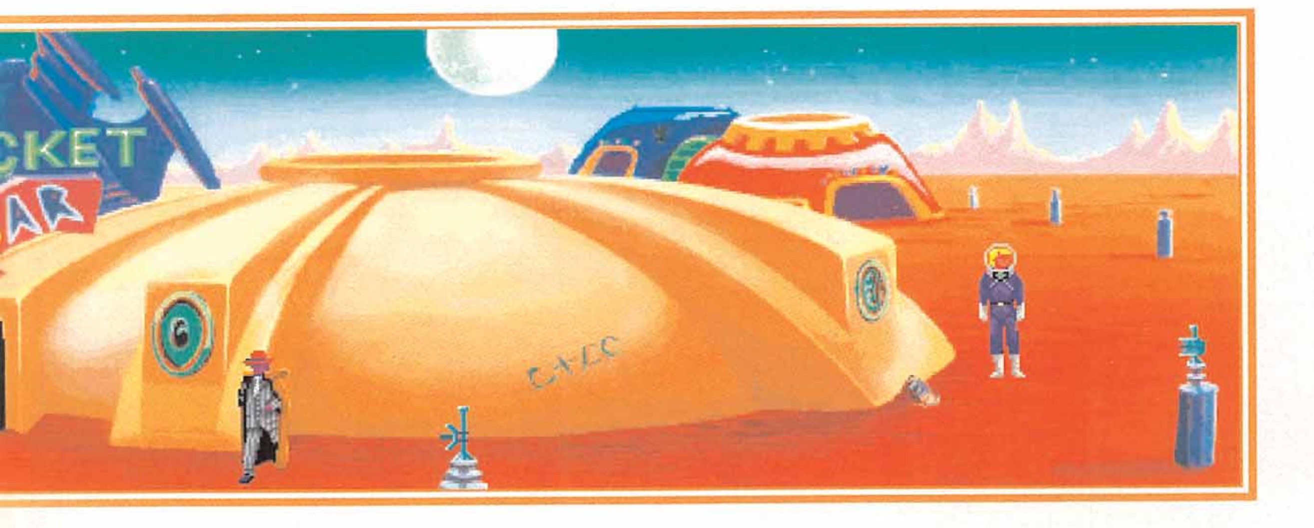





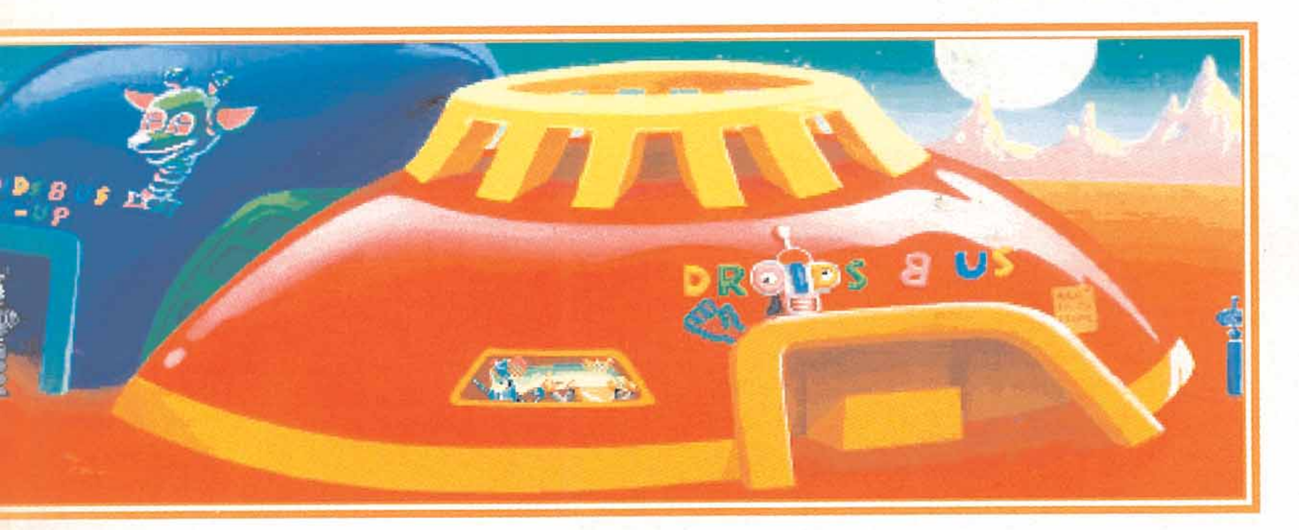


Esta es una pequeña muestra de algunos de los más curiosos personajes que aparecen en la aventura. Desde las más peligrosas criaturas Sarien, hasta pacíficas razas que habitan los mundos de la galaxia Earnon. Por cierto, vamos a proponeros un pequeño pasatiempo. Entre ellos, aunque no lo parezca, se encuentra ni más ni menos que el inefable Roger. ¿Quién puede ser?...

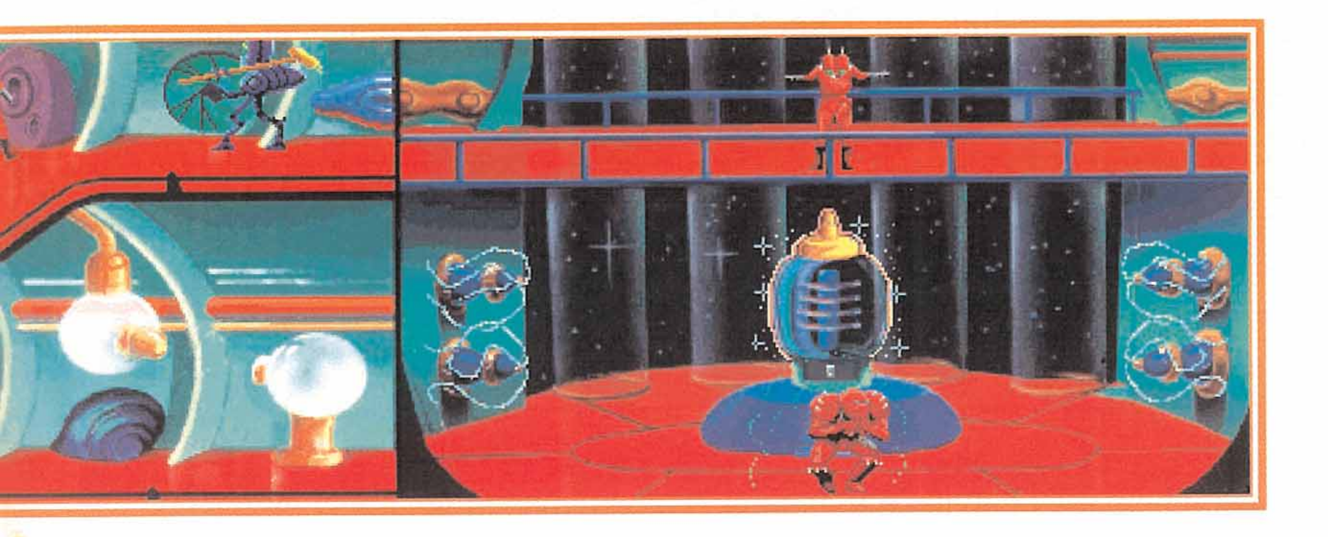












ger el cartucho de datos, lo único que quedaba en los bolsillos de mi antiguo traje, y la tarjeta de identificación del oficial, abandoné la sala confiando en que mi disfraz me permitiera circular por la nave sin ser molestado.

Pronto comprobé que el oficial al que había tomado prestado el uniforme debía ser de muy alta graduación, ya que todos los Sariens que se cruzaban conmigo me saludaban con respeto. Llegué a una sala con dos ascensores y tomé el de la izquierda. Caminé en esa dirección, entré en un nuevo ascensor y me dirigí hacia la derecha hasta que pasé por encima de una sala, donde un impresionante guerrero Sarien custodiaba el Generador de Estrellas. Debía acabar con el generador para impedir que los piratas espaciales lo convirtieran en un arma de destrucción. Pero, de momento, tenía las manos prácticamente vacías.

La próxima habitación era la armería, controlada por un robot parlanchín que solicitó mi tarjeta de identificación para saber cuál era el arma que me correspondía. Aproveché rápidamente su ausencia para coger una de las dos granadas que había sobre un mostrador y regresé a mi lugar antes de que el autómata volviera trayendo consigo una original pistola de rayos.

Desde lo alto de la sala del generador, lancé la granada contra el guerrero y lo dejé fuera de combate. Entonces, decidí volver sobre mis pasos para alcanzar la parte inferior de la sala. Sin embargo, un estúpido accidente y la extrema eficiencia de un androide de limpieza me hicieron perder el casco de mi uniforme. En estos momentos, me encontraba totalmente a merced de mis enemigos y tendría que luchar contra cualquier Sarien que se cruzara en mi camino.

La nave de los Sariens desapareció bajo una gran explosión, destruyéndose con ellos sus terribles planes.

Abriéndome paso con dificultad, llegué finalmente a la sala del generador. El guerrero tendido en el suelo tenía en su poder el control remoto del campo de energía que lo protegía, de forma que activé el control y conseguí hacer desaparecer la barrera. Me acerqué al generador y, utilizando un teclado numérico, introduje el código de cuatro cifras que había apuntado después de visualizar el contenido del cartucho de datos.

Otra vez una cuenta atrás, esta vez de cinco minutos, marcaba el tiempo que quedaba hasta la autodestrucción del generador.

Regresé hasta el ascensor que me había traído a este nivel, acabé con el Sarien que custodiaba el acceso al elevador de la derecha y alcancé el hangar de salvamento del Deltaur. Ante mis ojos apareció una pequeña cápsula apareció como la única posibilidad de salvación, de modo que me puse a sus mandos sin perder un instante.

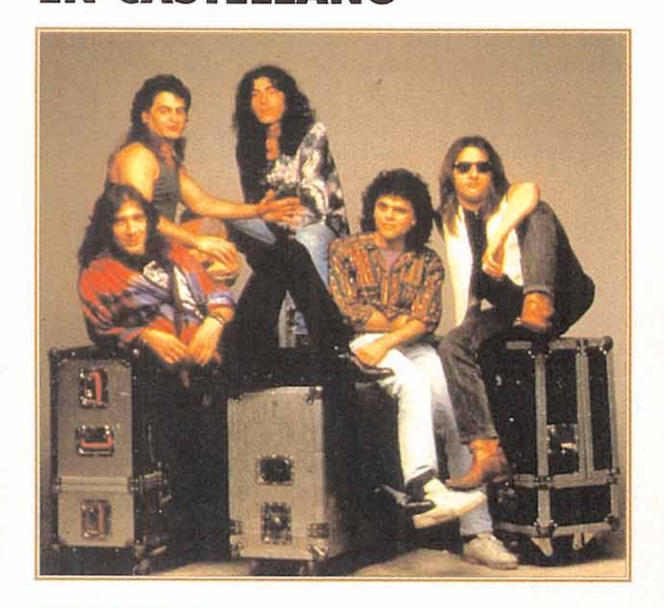
A los pocos minutos de alcanzar de nuevo el negro y acogedor espacio, la nave de los Sariens, con el Generador de Estrellas en su interior, hizo explosión. Se destruyó, con ella, la posibilidad de que los piratas utilizaran el poder del generador con fines belicosos. En mi bolsillo, tenía un pequeño cartucho con el que los científicos de Xenon podrían construir un nuevo aparato que trajera la esperanza a mi planeta.

P.J.R.



Por Santiago Erice

ROCK CATALÁN EN CASTELLANO



SOPA DE CABRA



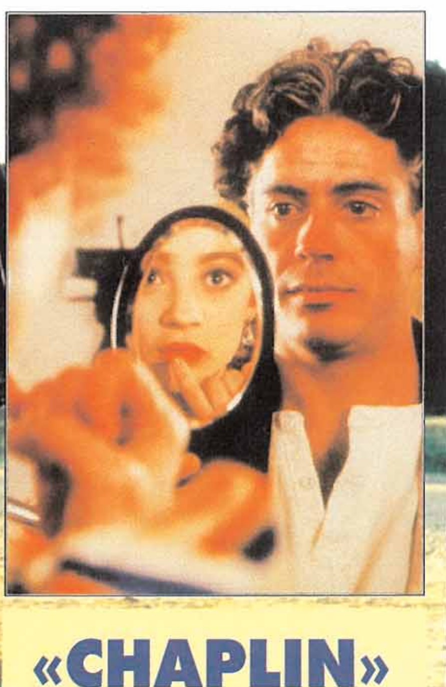
Sopa de cabra comenzó siendo uno de los estandartes del rock catalán y decepcionó a los seguidores más radicales del "movimiento" cuando osó cantar en castellano. Tampoco los sectores más serios y moralistas aceptaron las palabras malsonantes en sus composiciones, escandalizados porque el grupo proclamaba a los cuatro vientos su afición a practicar el sexo (o, en el peor de los casos a intentarlo, que, en contra de lo que piensan algunos jueces, las mujeres también dicen que no). Y puestos a sentirse traicionados, hubo quienes se molestaron porque la banda firmó un jugoso contrato de ocho ceros con una importante multinacional discográfica.

Polémicas aparte, el caso es que Sopa de Cabra acaba de ver editado su nuevo álbum, «Mundo infierno» (los anteriores son «Sopa de Cabra», «La Roda» y «Ben Endins»), el que plasma en disco todas las disquisiciones reseñadas. La banda liderada por Gerard Quintana ha tirado "pa'lante" y, con sus influencias psicodélicas, ha ignorado las críticas. Su objetivo es que el idioma no sea un freno para llegar a conectar con el público de toda la península.

Tal vez menos potente que precedentes trabajos, «Mundo infierno» son catorce canciones grabadas en Amsterdam con muchos medios tiempos. Rock un tanto hippy, de pelos largos y letras directas, eminentemente guitarrero, explosión radical de las contradicciones que crea mezclar el arte, el comercio y la ideología política.

UNA VIDA DE PELÍCULA





EL CACHAS, LA CHICA EMBARAZADA, LA CÁRCEL Y EL ORDENADOR

«FORTALEZA INFERNAL»

No hay duda, esta vez los guionistas de películas en donde un tío cachas se enfrenta violentamente a todo tipo de peligros han intentado esmerarse: además de mostrarnos a un musculitos experto en artes marciales y en destrozar hasta el paroxismo, se han inventado una ley que prohíbe a las mujeres parir dos veces (superpoblación y escasez de recursos naturales son los culpables), una cárcel bajo tierra a prueba de fugas (excepto la del prota, claro, que si no, no hay película), un ordenador temible (Zed-10 se llama el aparatito), una cámara que lava el cerebro (no hay nada como una buena novia para invertir el proceso), unos cuantos supervillanos (el psicópata criminal, el alcaide de la prisión) y los "intestinators" (artilugios implantados en los cuerpos de los presos que dejan derrotado al que se salta las reglas de la prisión).



Protagonizada por Christopher Lambert («Greystoke», «Los inmortales»), Kurtwood Smith, Loryn Locklin y Vernon Wells, «La fortaleza infernal» ha contado con un presupuesto de quince millones de dólares (una misera comparada con otras "joyas" del género). El barbudo Stuart Gordon es su director (que lo mismo le da «Re-Animator» que «Re-Sonator» que «Cariño, he encogido a los niños»), y mezcla la ciencia-ficción con una loa tierna a la maternidad y al amor, el super-héroe de cómic y ese terror a la "inteligencia" de las máquinas que todos llevamos dentro. ¡Ufffff!

«LO QUE NO TE MATA TE HACE FUERTE»

EL MECÁNICO DEL SWING

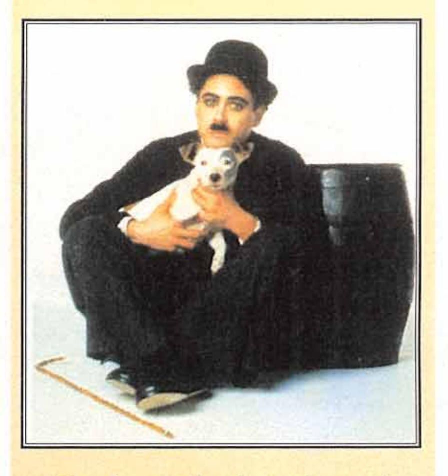
El mecánico del swing siempre pone títulos bonitos a sus discos: primero fue el poco difundido «La taberna del loco», después «Tranquilos, muchachos» y ahora «Lo que no te mata te hace fuerte». Luis Farnox es el responsable, el mecánico y el aglutinador de los músicos de este proyecto que encuentra paralelismo con el de Kevin Rowland y los Dexy's Midnight Runners. No es casual, por tanto, que el tema que da título al álbum sea una versión bastante libre del «Come on Eileen», compuesta por el británico.



Folk, rhythm and blues, rock and roll, pizca de soul..., son algunos elementos con los que juega el grupo para construir unos temas que incitan al baile, plagados de vitalidad y con unas letras que reflejan aspiraciones literarias; no en vano, Luis es un empedernido lector de poesía. Combinando una gran cantidad de instrumentos no habituales en el pop español (violín, mandolina, trombón, trompeta...), El mecánico del swing posee un directo festivo con sabor a tarta de frambuesa. La fórmula es original, las canciones melódicas y bien construidas, el proyecto sugerente.

«CHAPLIN»

Charles Chaplin "Charlot" hizo de todo en el cine, se casó varias veces, compareció ante los tribunales en más de una ocasión, se exilió de Estados Unidos acosado por el Comité de Actividades Antiamericanas... ¿Puede extrañar a alguien que una vida tan novelera sea llevada a la pantalla grande? Para el director de

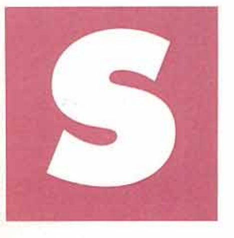


«Chaplin», Richard Attenborough, la respuesta es obvia.

Realizador de films como «Gandhi», «Chorus Line» o «Grita libertad», Attenborough se ha centrado en la escandalosa y polémica vida privada del hombre del bigotito y el bastón. No ha evitado la polémica y ésta ha saltado en medio mundo: que si Robert Doney Jr. no era el actor más indicado para encarnar a Chaplin, que si se profundiza demasiado en lo escabroso de su biografía, que si lo contrario, que si patatín, que si patatán. Era de esperar, el mujeriego Charles poseía muchas personalidades, alcanzó la fama y el éxito naciendo en un suburbio inglés, su carácter era "difícil" y es un mito del siglo XX. Y ya se sabe lo que ocurre con los mitos, que cada uno de nosotros lo amoldamos a lo que más nos interesa, aunque no tenga nada que ver con la realidad.

UN FOLLETÍN PARA RICHARD GERE Y JODIE FOSTER

«SOMMERSBY»

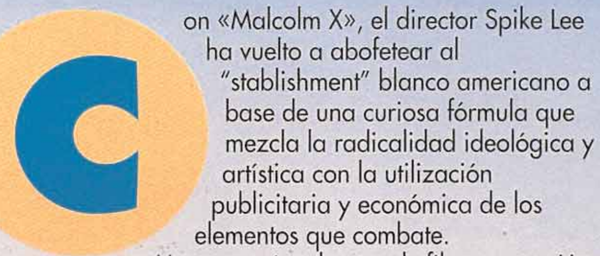


ommersby» quiere ser un folletín como los de antes y, para que nadie se llame a engaño, la distribuidora cinematográfica llama la atención del potencial público resaltando sus paralelismos con «Lo que el viento se llevó» (ese mítico film cuya larga duración ha causado dolor de posaderas a varias generaciones). En realidad, «Sommersby» es la versión americana de «El regreso de Martin Guerre», una película francesa que protagonizaron a principios de los ochenta dos grandes actores franceses, Gérard Depardieu y Nathalie Baye.

Dirigida por Jon Amiel (hasta la fecha más conocido por su carrera teatral que por la cinematográfica), cuenta con un par de actores como gancho infalible. Por un lado el veterano y guapo Richard Gere que enamoró a Julia Robert, y a todas las féminas que acudían a las salas de cine, en «Pretty Woman». Por otro la inteligente y guapa Jodie Foster que cameló al psicópata de «El silencio de los corderos» de un modo que a todos nos hizo pensar en la fragilidad del ser humano. Ellos dan vida a la historia de Jack Sommersby, que tras siete años de ausencia para luchar en la Guerra de Secesión americana vuelve al hogar. Tanto ha cambiado –antes un tipo despreciable y ahora es maravilloso– que surgen las dudas sobre su auténtica personalidad. Dando colorido al argumento y a los amores de los protagonistas, una perfecta reconstrucción del ambiente y los paisajes de la época. Ideal para echar unos lloros, enternecerse a ratos, temerse lo peor con la intriga, vivir pasiones de "culebrón" bien realizado y soñar con ricos hacendados y plantaciones.



OTRA BOFETADA DE SPIKE LEE



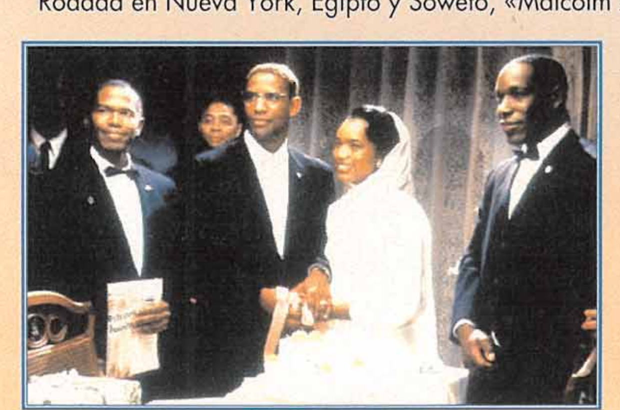
«MALCOLM X»

on «Malcolm X», el director Spike Lee ha vuelto a abofetear al "stablishment" blanco americano a base de una curiosa fórmula que mezcla la radicalidad ideológica y artística con la utilización publicitaria y económica de los elementos que combate.

Una vez más, el autor de films como «Haz lo que debas» o «Fiebre salvaje» ha aprovechado la polémica para autopromocionarse y "vender" una historia dura que levanta ampollas: la biografía del líder negro, hijo de una mujer que fue internada en un manicomio tras sufrir en propia carne el salvajismo del Ku Klux Klan; ladrón, proxeneta y traficante de drogas antes de ser encarcelado; convertido al islamismo, se transformó en un luchador extremista y violento contra la discriminación; padre de seis hijos y moderado en la última etapa de su vida, fue asesinado en 1965. Su figura representa para los "afro-americanos" –así se autodenominan los militantes negros anti-racistas de Estados Unidos–, la alternativa a los métodos pacifistas de Martin Luther King.

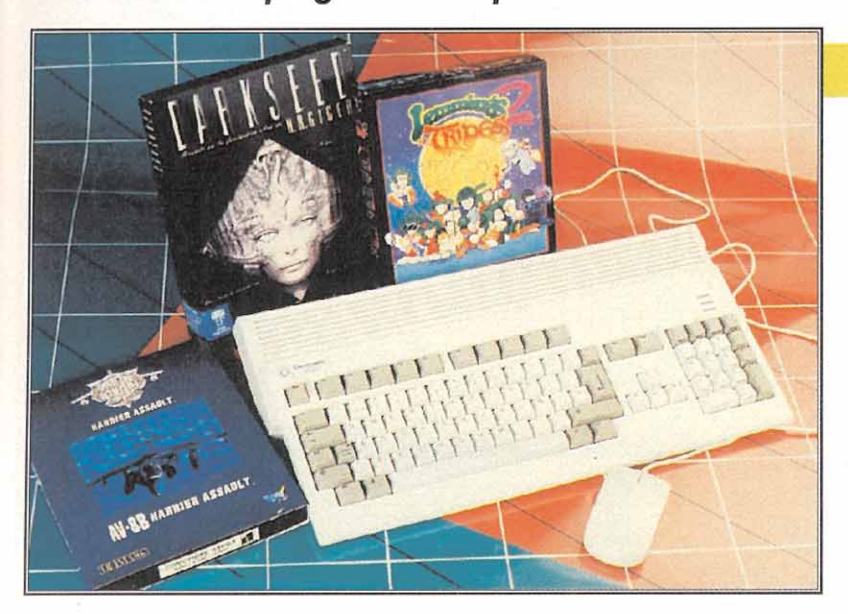
Rodada en Nueva York, Egipto y Soweto, «Malcolm X» está protagonizada por Denzel Washington, Angela Bassett, Betty Shabazz, Albert Hall, Al Freeman Jr. y Delroy Lindo en sus principales papeles. Dividida en tres partes perfectamente diferenciadas (adolescencia y juventud del líder, su estancia en la cárcel y su militancia política) no deja indiferente. La creatividad y la especial forma de entender el cine de Spike Lee tienen toda la culpa.

Es una película imprescindible, aunque los señores de Hollywood la hayan medio olvidado a la hora de los Oscars. ¿A estas alturas le puede extrañar a alguien?



¡CREA TU PROPIO JUEGO CON 3D CONSTRUCTION KIT 2.0!

Habrás visto ya en las páginas de la revista que se acaba de comercializar el programa 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 (versión Amiga y PC) con el cual puedes crear tu propio juego. MICROMANÍA te reta a que pongas tu imaginación en marcha y nos envíes un juego creado por tí.



PRIMER PREMIO

Un estupendo AMIGA 1200 de COMMODORE, con microprocesador Motorola 68020 de 32 bits a 14 Mhz, 2 MB de memoria RAM, gráficos desde 256 colores hasta 262.144 de una paleta de 16 millones y sonido estéreo.

+

Un lote de 3 juegos de DRO SOFT (Dark Seed, Lemmings 2 y AV-8B Harrier Assault), para tu AMIGA.



SEGUNDO PREMIO

Cuatro lotes de 6 juegos de DRO SOFT (Dark Seed, Shadowlands, Lemmings 2, The Humans, ¡Oh no more Lemmings! y Rome AD92), a elegir entre formato PC ó AMIGA.

Entre todos los juegos recibidos el jurado elegirá los siete mejores juegos (Un 1º Premio, Cuatro 2º Premios y Dos 3º Premios), valorando la creatividad, gráficos, originalidad, nivel de adicción, etc.

EL JURADO

estará compuesto por Roberto Rollón (Product Manager de DRO SOFT), Domingo Gómez (Director Editorial de MICROMANÍA) y Javier de la Guardia (Redactor Jefe de MICROMANÍA).

TERCER PREMIO

Dos lotes de 3 juegos de DRO SOFT (Ashes of Empire, Bat II, Perfect General), a elegir entre formato PC ó AMIGA.



BASES DEL CONCURSO:

1.- Sólo serán válidos los trabajos enviados con fecha de matasellos comprendida entre el 25 de Marzo y el 1 de Julio de 1993.

2.- Para que el trabajo presentado pueda entrar en concurso, el participante deberá enviar la tarjeta postal-respuesta que se incluye en el interior del programa 3D Construction Kit 2.0 a DRO SOFT S.A.

3.- El jurado emitirá su fallo entre el 7 y 15 de Julio de 1993.

4.- El resultado se publicará en las páginas de la revista MICROMANÍA.

5.- El premio no será canjeable por dinero.

6.- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

Corta, Copia o Fotocopia este cupón y envíalo junto con tu programa creado con 3D Construction Kit 2.) (versión Amiga ó PC) a:
HOBBY PRESS, S.A. *Revista MICROMANÍA. C/Ciruelos, 4,*
San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: ***CONCURSO 3D KIT.***
No olvides enviar a DRO SOFT la tarjeta respuesta incluída en el programa 3D Kit 2.0

CONCURSO 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

Nombre y Apellidos: ....

Dirección:..

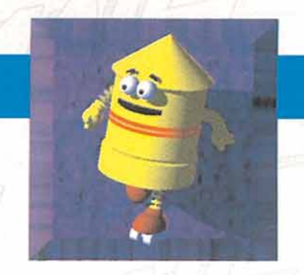
Localidad:..

Provincia:.................................... Código Postal:..................

Teléfono:..

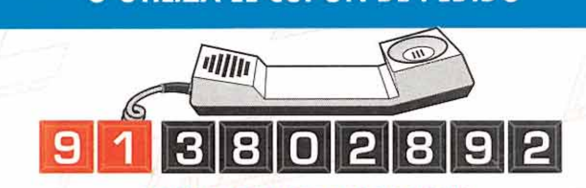
En el caso de resultar ganador del segundo o tercer premio, quiero los programas en versión (indica una):

❑ PC ❑ AMIGA



MAIL VxC — VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

5 AÑOS VENDIENDO POR CORREO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

AMIGA 600



CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

CON EL PODRAS HACER DE TODO: JUGAR, DIBUJAR, MUSICA, VIDEO, IMPRIMIR, COMUNICACIONES

A-600 HD **74900**

OPCION MONITOR +CONVERTIDOR TV **37900**

CREACION Y FANTASIA **5000**

KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) **5000**

Impresoras

¡NOVEDAD! STAR LC-100Color **32.900**

STAR LC-20 — 9 AGUJAS, 180 CPS, 80 COLUMNAS — **29.900**

STAR LC-200Color — 9 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — **39.900**

STAR LC 24-200 — 24 AGUJAS, 225 CPS, 80 COLUMNAS — B/N ... **49.900**, Color ... **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

COMPATIBLES Commodore



286 16 Mhz.	1 Mb RAM • 40 Mb HD	54.900
386 SX 16 Mhz.	1 Mb RAM • 40 Mb HD	69.900
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM • 40 Mb HD	79.900
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM • 100 Mb HD	114.900
486 SX 25 Mhz.	4 Mb RAM • 100 Mb HD	139.900
486 33 Mhz.	4 Mb RAM • 100 Mb HD	199.800
486 33 Mhz.	4 Mb RAM • 200 Mb HD	224.800

MONITOR 1407 MONOCROMO - 18900
MONITOR 1930 III VGA - 39900
MONITOR 1936 SVGA - 49900
MONITOR 1960 MULTISYNC - 64900

SOFTWARE MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
MANUAL DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO

VARIOS

CONVIERTE TU MONITOR EN UNA TV



CONVERTIDOR PARA VGA 14.500
CONVERTIDOR PARA AMSTRAD ... 11.950
CONVERTIDOR PARA AMIGA 9.900



ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.590
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.590



ALFOMBRILLA RATON **795**

SOPORTE RATON **595**



CALCULADORA TECLADO **1975**

FUNDA ORDENADOR **1975**

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2 995
10 discos 5 1/4 495
10 discos 3" 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD 995

AMIGA 2000



AMIGA 2000 + MONITOR 1084 S + DISCO DURO 84 Mb + PACK MULTIMEDIA

169.900

AMIGA 1200

ORDENADOR 32 Bit

69,900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

- HAM 8 256.00 COLORES EN PANTALLA DE UNA PALETA DE 16 MILLONES DE COLORES
- MICROPROCESADOR 68020 C DE 32 BIT
- ROM 3.0 EN ESPAÑOL
- CONTROLADOR DICO DURO BUS AT
- SAHDA TV Y VIDEO
- NUEVOS CHIP A.G.A.

ARTICULOS PARA AMIGA 1200

MONITOR 1084 .... 37.900
MONITOR 1960 MULTISYNC ... 69.900
DISCO DURO IDE 2,5" 8 Mb ... 56.900
FAST RAM 2 Mb 24.900
FAST RAM 4 Mb 42.900

CONSERVAN LOS DATOS CUANDO ESTAN DESCONECTADAS

ESTATIC RAM 1 Mb 33.900
ESTATIC RAM 2 Mb 56.900
ESTATIC RAM 512 K 19.900

TAMBIEN DISPONIBLES PARA A-600

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

MBX1200/881/14Mhz/0RAM...26.900
MBX1200/881/20Mhz/0RAM...29.900
MBX1200/882/25Mhz/0RAM...39.900
MBX1200/882/50Mhz/0RAM...62.900
INCREMENTO RELOJ........3.450
MEMORIA WB SIMM/1Mb........12.900
MEMORIA WB SIMM/2Mb........24.900
MEMORIA WB SIMM/4Mb........31.900
MEMORIA WB SIMM/8Mb........85.900

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2 .... 12.900
DISQUETERA A-2000 .... 11.900
DIGI VIEW MEDIASTATION........ 27.900
ACTION REPLAY 13.500
RATON 3.600
RATON OPTICO 7.900
CONMUTADOR DE ROM 2.990
ROM 2.0 .... 7.900
LAPIZ OPTICO 5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS 4.900
GENLOCK GVP SVHS 69.900
DCTV 79.900

AMPLIACIONES AMIGA

AMPLIACION 512 K A-500 .... 6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500 .... 23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000 .... 29.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb 24.500
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 + ... 12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600 .... 12.900

SONIDO AMIGA

AMAS MIDI + SAMP 23.900
AEGIS SONIX 13.000
MIDI 9.995
DIGITAL SOUND STUDIO 10.900

DISCOS DUROS GVP

A-2000 120 Mb 84.900
A-2000 210 Mb 109.900
A-500 120 Mb 99.900
A-500 210 Mb ... 149.900
A-530 Combo 40 Mhz 80 Mb 114.900

COMUNICACIONES PC/ AMIGA



MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

SUPRA MODEM 2400 .... **15.900**
SUPRA FAX MODEM PLUS **25.900**
(COMPATIBLE IBERTEX)
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **59.900**

BAJO ENTORNO DOS

SUPRA MODEM 2400 interno **9.900**
SUPRA FAX MODEM PLUS **28.900**
SUPRA FAX MODEM 24/96i **13.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **63.900**
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i ... **45.900**

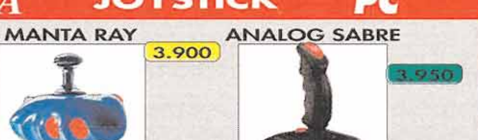
BAJO ENTORNO WINDOWS

SUPRA FAX MODEM PLUS **28.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **63.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis/i **45.900**

PARA AMIGA

SUPRA FAX MODEM PLUS **29.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **69.900**

¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!



CON MANUALES TRADUCIDOS

SOUND GALAXY NXII **19.900**

SOUND GALAXY NX PRO **27.900**



MICROFONO - 1.495



CD ROM ...49.900



KIT MULTIMEDIA
GALAXY NX **79.900**
GALAXY NX PRO ... **89.900**

CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB, SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWAR
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

AT ONCE PLUS



39.900

- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K ADICIONALES
- COPROCESADOR MATEMATICO 80C287 OPCIONAL
- VGA, EGA, MONOCROMO, CGA 16 COLORES
- SOPORTA TODAS LAS SALIDAS DEL AMIGA
- MUY FACIL DE INSTALAR

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

AT ONCE 7,2 MHZ ... 19.900
AT ONCE ATARI 39.900

SEGA JOYSTICK Nintendo JOYSTICK AMIGA JOYSTICK PC



















	MULTISISTEMA	PC	MASTER SYSTEM	MEGADRIVE	NINTENDO	SUPER NINTENDO
PYTHON	1.795	1.995	1.795	2.395	1.795	
MEGA STAR	5.490		5.990	5.990	5.990	
SPEED KING	2.595	4.795	2.800	4.580	2.800	
MANTA RAY	3.900					
ANALOG SABRE		3.950				
INTRUDER	4.990	4.990	4.990	4.990	4.990	
TELEMACH	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900
SIGMA RAY	3.600		3.900	3.900	3.900	
HYPER STAR	2.595					
JUNIOR	990					
ANALOG EDGE		4.950				
MAVERIC	2.290		2.290	2.690	2.290	
JET FIGHTER	2.690	3.390	2.990	2.990	2.990	
SUPER BOARD	2.595		4.290	4.290		
GAMMA RAY	3.595					
TURBO PRO	2.795					
M-6		3.190				
AVIATOR	5.990	5.990	5.990	5.990	5.990	
TOP STAR	3.595	4.790				
MEGA BOARD	3.595					
STING RAY	4.300					
PRO 5000	1.990					
PAD TRANSPARENTE			3.390	3.390		3.390

TARJETAS DE SONIDO



EN CASTELLANO

COVOX- SOUND MASTER
SOUND MASTER + ... **12.900**
SOUND MASTER II ... **32.900**

TELEVEYES VGA A TV

34.500

PARA GRABAR TODOS SUS TRABAJOS A VIDEO O VISUALIZAR EN SU TV

COMPUTER EYES

TARJETA DE CAPTURA DE IMAGENES EN TIEMPO REAL **89.900**

- DIGITALIZA MOVIMIENTOS SIN DISTORSION
- DISPONE DE 768 Kb PROPIOS DE RAM
- DIGITALIZA EN 24 BITS (16 MILLONES DE COLORES)
- INCLUYE SOFTWARE

VIDEO BLASTER



DIGITALIZADOR DE IMAGENES PARA PC

59.900 ptas



ALTAVOCES PARA MONITOR



4.990 ptas

CENTRO MAIL

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

MADRID (Atocha)
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
ABRIMOS SABADOS TARDE

MADRID (SOL)
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79



BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
DE 10,30 A 8,30 LUNES A SABADOS



ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE



SALAMANCA
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81

DosHermanas(SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6
Tel: 566 76 64

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

MEGA DRIVE

MEGADRIVE + 4 JUEGOS + 2 CONTROL PAD — **26.490**



NUEVA CONFIGURACION
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC — **21.900**



MEGADRIVE + CONTROL PAD — **18.990**

¡Próximamente! **MEGA CD**



Master System II

BASIC — 9.490



CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK

MASTER SYSTEM + 2 CONTROL PAD + ALEX KID + SONIC
OFERTA LIMITADA — **10.490**



PLUS — 15.990



CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS. *

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

Afterburner II	6990	Deset Strike	8990	Mickey Mouse	8490
Aquatic Games	8990	Dragon Fury	8990	NHL Hockey 93	7990
Atomic Runner	6490	Empire os Steel	8990	Olympic Gold	8490
Back to the Future III	6990	Ex Mutants	6990	Pacmania	6990
Batman	6990	F-22 Interceptor	7990	Quack Shot	6990
Beast II	7990	Ferrari F1	7990	Rolling Thunder 2	6990
Bio Hazard Battle	6990	G Lock	6990	Sonic	6990
Buck Rogers	8490	Green Dog	6990	Speed Ball II	7990
Bulls us Lakers	8990	Hollyfield Boxing	8490	Team USA Basket	8990
California Games	6990	Home Alone	6990	World Class L Board	6990
Chakan	6990	Jordan vs Bird	8490	Xenon II	8490
D.R.Basketball	6990				

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Back to the Future III	5990	Mickey Mouse	5990	Sonic	5990
Battle Out Run	5590	Mickey Mouse II	5490	Super Smash TV	5990
Bubble Bobble	6990	Moon Walker	6990	Tom & Jerry	5990
California Games II	6990	Olympic Gold	6990	Trivial Pursuit	6990
Choplifter	5990	Pacmania	6990	UEFA 92	6990
Donald Duck	5590	Pit.Fighter	6990	Wonder Boy	4990
Golden Axe	5990	Predator II	6990	Wonder Boy III	5590
Klck off	6490	Prince of Persia	5990	Xenon II	5990
Los Picapiedras	5990	Rampart	5990		

ELIGE UN JUEGO DE LA OFERTA 2X1 Y LLEVATE OTRO DEL MISMO PRECIO COMPLETAMENTE GRATIS



2X1 2X1 2X1

GAME GEAR 5190
AX BATTLER
CHESSMASTER
FANTASY ZONE
HALLEY WARS
PENGO
PUTT & PUTTER
SOLITARI POKER
SPACE HARRIER
WOODY POP

MEGADRIVE 6990
ALEX KID IN E.CC
CYBERBALL
ESWAT
LAST BATTLE
MERCS
MISTIC DEFENDER
ABRAMS BATTLE TANK
ALIEN STORM
ALISIA DRAGON
CALIFORNIA GAMES
COLUMNS
DICK TRACY
FATAL REWIND
GALAXY FORCE II
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE II
GYNOUG
HARD DRIVING
HERZOGZWEI
KLAX
OUT RUN
PAPERBOY
RAMBO III
SHADOW OF THE BEAST
SPIDERMAN
STRIDER
TOE JAM AND EARL
TURBO OUT RUN
WONDER BOY III
WRESTLE WAR
ZERWING

M. SYSTEM 5990
ALIEN STORM
CHASE HQ
CHESS
CYBER SHINOBI
DICK TRACY
DOUBLE DRAGON
ESWAT
G-LOC
GAUNTLET
GHOULS'N'GHOST
HEROES OF THE LANCE
IMPOSSIBLE MISSION
KLAX
MERCS
MS PACMAN
OUT RUN
PAPERBOY
RAMBO III
SHADOW DANCER
SPEEDBALL
STRIDER
TENNIS ACE
WORLD CUP ITALIA 90
WORLD CLASS LEADER BOARD

NEO GEO



54800 SUPER PRECIO

NEO GEO+ BLUE'S JORNEY — **68900**

NEO GEO+ ART OF FIGHTING — **79900**

2020 SUPER BASEBALL	13900	EIGHT MAN	19800	LEAGUE BOWLING	13900	SENGOKU	19800
ALPHA MISSION	19800	FATAL FURY	26100	MAGICIAN LORD	16800	SOCCER BROWL	21100
ART OF FIGHTING	29800	FATAL FURY 2	37200	MUTATION NATION	27200	SUPER SIDEKICK	29800
BASEBALL STAR	19800	FOOTBALL FRENZY	21100	NAM 1975	13900	SUPER SPY	19800
BURNING FIGHT	16800	GHOST PILOT	19800	NINJA COMBAT	19800	TOP PLAYERS GOLF	13900
CROSSED SWORDS	21000	KING OF THE MONSTER	19800	RIDIN HERO	19800	TOP PLAYERS GOLF	19800
CYBER LIP	16800	KING OF THE MONSTER II	27200	ROBO ARMY	21100	TRASH RALLY	21100

DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL TAMBIEN EN VENTA POR CORREO

MEGADRIVE MASTER SYSTEM MEGADRIVE

ELIGE ENTRE UN DESCUENTO DE 500 PTAS O UNA CAMARA FOTOGRAFICA

















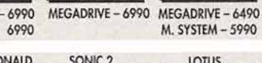
Título	Precio
TERMINATOR	MEGADRIVE – 8490 / M. SYSTEM – 5990
CHUCK ROCK	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 5990
SIMPSONS	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 5990
ALIEN III	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
LA SIRENITA (NOVEDAD)	MEGADRIVE – 6990
TALESPIN (NOVEDAD)	MEGADRIVE – 6990
STREETS OF RAGE II (NOVEDAD)	MEGADRIVE – 6990
GRAND SLAM TENNIS (NOVEDAD)	MEGADRIVE – 6990
SIDE POCKET	MEGADRIVE – 6990



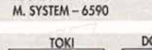










Título	Precio
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM – 5990
RISKY WOODS	MEGADRIVE – 6990
ROAD RUSH II	MEGADRIVE – 6990
TERMINATOR 2	MEGADRIVE – 6990
LHX ATTACK CHOPER (NOVEDAD)	MEGADRIVE – 7990
INDIANA JONES (NOVEDAD)	MAGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 6990
THUNDER FORCE IV (NOVEDAD)	MEGADRIVE – 6990
NINJA GAIDEN	MEGADRIVE – 6490 / M. SYSTEM – 5990
SENNA	MEGADRIVE – 8990 / M. SYSTEM – 6590
TWO CRUE DUDES	MEGADRIVE – 6490

















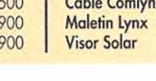
Título	Precio
WWF	MEGA DRIVE – 6990
TAZMANIA	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
BATMAN RETURNS	MEGADRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
LEMMINGS	MEGA DRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
ASTERIX	M. SYSTEM – 5990
MICKEY & DONALD	MEGA DRIVE – 6990 / M. SYSTEM – 5990
SONIC 2	MEGADRIVE – 7490 / M. SYSTEM – 6990
LOTUS	MEGADRIVE – 6990
TOKI	MEGADRIVE – 6990
DOLPHINS	MEGADRIVE – 6990

ATARI LYNX ATARI LYNX ATARI LYNX



11.900 SUPER PRECIO

LYNX II 18.900 CON 1 JUEGO



Adap. Mechero Coche	2500	Cable Comlynx	900
Adaptador Red	1900	Maletin Lynx	3900
Bolsa Pouch	2900	Visor Solar	1200

A.P.B.	4900	Hard Drivin's	4900	Scrapyard Dog	4900
Awesome Golf	4900	Klax	4900	Slime World	4900
Batman	5400	Ms. Pacman	4900	Toki	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ninja Gaiden	5400	Tournament Cyberball	4900
Blockout	4900	Pacland	4900	Turbo Sub	4900
Blue Lightning	4900	Paperboy	4900	Viking Child	4900
California Games	4900	Rampage	4900	Xenophobe	4900
Crystal Mine	4900	Ramparts	4900	Xybots	4900
Checkered Flag	4900	Roadblasters	4900	Zarlor Mercenary	4900
Chip's Challenge	4900	Robo-Squash	4900	**NOVEDADES**	
Electrocop	4900	Robotron 2084	4900	Basketbraul	5400
Gates of Zendocon	4900	Rygar	4900	Shadow of the Beast	5400
Gauntlet III	5400	S.T.U.N. Runner	4900	King Food	5400

GAME GEAR



BASIC — CON 4 JUEGOS: SMASH TV TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK OUT, COLUMNS II — **18990**

PLUS — + ADAPTADOR CORRIENTE — **22490**

CARTUCHOS GAME GEAR

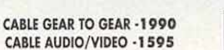
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerial Assault	5190	Pato Donald	5190
Alien III	5190	Prince of Persia	5190
Alien Syndrome	5190	Shinobi	5190
Batman Returns	5190	Shinobi II	5190
Chakan	5190	Simpsons	5190
Chuck Rock	5190	Slider	5190
Devilish	5190	Smash TV	5190
G-Loc	5190	Sonic	5190
G. Foreman Boxing	5190	Sonic 2	5490
Hollyfield Boxing	5190	Spiderman	4590
Indiana Jones	5190	Street of Rage	5190
Joe Montana Futbol	5190	Super Kick Off	5490
Klax	5190	Super Monaco 2	5190
La Sirenita	5190	Super Monaco G.P.	5190
Lemings	5190	Super off Road Racer	5190
Mickey Mouse	5190	Tazmania	5190
Ninja Gaiden	4590	Terminator	5190
Olympic Gold	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run	5190	Wimbledon Tennis	5190
Out run Europa	5190	Wonderboy	4590
Pac Man	4590	Wonderboy II	5190

PERIFERICOS GAME GEAR



CARRY CASE -2490
SINTONIZADOR TV -13900
MASTER GEAR CONVERTER -2490
WIDE GEAR -2490
FUENTE ALIMENTACION -2190



CABLE GEAR TO GEAR -1990
CABLE AUDIO/VIDEO -1595



GP CARGADOR + ALIM -7500
CARGADOR BATERIAS -7990
BAT. RECARGABLES -8990
MALETIN ATTACHE -3795
PLAY AND CARRY -3195

PRO ACTION REPLAY



Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE 11495
SUPER NINTENDO 10995
GAME BOY 7495
NINTENDO NES 7495

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM











Producto	Precio
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695 / MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295 / MASTER SYSTEM - 1295
COMPETITION PRO	MEGADRIVE - 2595
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595 / MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
STAR FIGHTER	MEGADRIVE - 2195
CABLES PROLONGADORES JOYSTICK	MEGADRIVE - 790
MEGASTICK	MEGADRIVE - 4690
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
PRO TOUCH	MASTER SYSTEM - 3390,
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
MENACER + 6 juegos	MEGADRIVE - 11900
STRIKER	MEGADRIVE - 4525

CUPON DE PEDIDO

MAIL VXC



MARCA TU SISTEMA

- ☐ SPECTRUM CINTA
- ☐ AMSTRAD CINTA
- ☐ AMSTRAD DISCO
- ☐ COMMODORE
- ☐ PC 5 1/4
- ☐ PC 3 1/2
- ☐ AMIGA
- ☐ ATARI
- ☐ MASTER-SYSTEM
- ☐ MEGADRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ NINTENDO
- ☐ SUPER NINTENDO
- ☐ GAME BOY
- ☐ LYNX
- ☐ TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO ☐
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

URGENTE

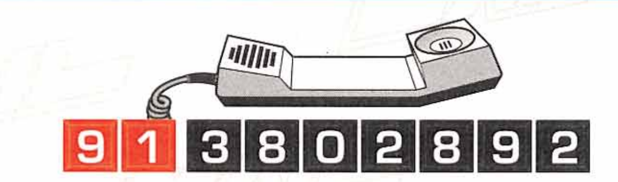
O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

MAIL VXC
VENTA POR CORREO

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO — PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON MARIO WORLD STREET FIGHTER II

¡NUEVO PACK!

31.900 CON MARIO WORLD Y STAR WAR

18.900 ¡PIDELA YA!

SUPER NINTENDO SCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2490
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	CABLE RCA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
PAD DINA-1	2990	SN PRO PAD (Transparente)	3390
FUNDA PARA NINTENDO SCOPE	5990		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



OFERTA

SUPER PARODIUS - 9990 · MICKEY MOUSE - 12490 · TERMINATOR 2 - 10490

STAR WAR - 10490 · WORLD LEAGUE BASKET - 8490 · BATTLE CLASH - 6990

STREET FIGHTER II - 9900 · MAGIC SWORD - 10990 · ANOTHER WORLD - 10490

ADDAMS FAMILY	9490	RIVAL TURF	9900
BEST OF THE BEST	9990	ROBOCOP III	9490
BLAZING SKIES	9490	SIMPSON K FUN HOUSE	9490
CHESSMASTER	8990	SPIDERMAN X MEN	9990
DARIUS TWIN	9900	SUPER ADVENT ISLAND	9990
DESRT STRIKE	9590	SUPER AXELAY	9990
DRAGON LAIR	9990	SUPER CASTELVANIA IV	9490
EARTH DEFENSE FORCE	9990	SUPER GHOST´N GHOST	8990
EURO FOOTBALL CHAM	9990	SUPER MARIO KART	8490
F-ZERO	6990	SUPER MARIO PAINT	11990
F1 EXHAUT HEAT	10990	SUPER MARIO WORLD	7990
FINAL FLIGHT	9990	SUPER PROBOTECTOR	8990
G. FOREMAN BOXING	10990	SUPER R-TYPE	6990
HYPER ZONE	7900	SUPER SMASH TV	8990
JOE & MAC	9990	SUPER SOCCER	7490
KICK OFF	9900	SUPER TENNIS	6990
KING OF THE MONSTER	10990	TOP GEAR	9900
LEMMINGS	9900	TORTUGAS IV	9490
PAPERBOY	8990	UN SQUADRON	9990
PAPERBOY 2	8990	WHILO	9990
PGA TOUR GOLF	9590	WWF	9490
POPULOUS	9990	ZELDA	7990
PRINCE OF PERSIA	9990		

* EXCEPTO OFERTAS

Nintendo

NUEVO PRECIO

NINTENDO+1 MANDO **6.900**

NINTENDO+1 MANDO +SUPER MARIO BROSS **9.900**

SUPER SET **24.480**

ACTION SET **19.435**

Advantage joystick	6990	Tecmo Cup	6990
Alargador Cable	1995	Terminator 2	7990
Controllers	3900	The Flintstones	8990
Four Scores	5900	The Legend of Zelda	7250
Organizador de Juegos	1295	Track & F. in Barcelona	6990
Super Controller	990	Turtles II	7990
Adventure Island II	8990	Wrestlemania	6500
Bart us the World	8990	Zelda 2	7900
Batman Return	9900		
Battletoads	8990		
Best of the Best	6490		
Double Dragon 3	8990		
Dyna Blaster	7100		
Joe &Mac	8990		
Maniac Mansion	9990		
Megaman 3	7900		
Rockin Kats	6990		
Shadow Warrior II	7990		
Snow Brothers	6990		
Solomon´s Key 2	6990		
Super Mario 2	7990		
Super Mario 3	8990		
Talespin	8990		

DESCUENTO DE 500 PTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7490
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonaldsland	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Ultimate Air Combat	7490

GAME BOY 7.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



+ TETRIS **10.990**

TETRIS + SUPER MARIO **13.990**

Addams Family	5490	Double Dragon 3	4990	Speed Ball 2	5490
Adventure Island	3900	Dr. Franken	4490	Spiderman 2	4990
Bart us Juggernauts	4990	Dragon Lair	4990	Star TReck	4990
Batman Returns	3900	Duck Tales	4990	Super Kich Off	5400
Battletoads	5490	George Foreman Boxing	4990	Super Mario Land 2	5490
Blue Brother	4990	Hook	5490	Terminator 2	4990
Bomb Jack	4990	Joshi & Mario	3890	The Simpsons	5490
Bugs Bunny	4990	Kirby´s Dream Land	3890	Tiny Toon Adventure	4990
Castelian	3900	Mario & Joshi	4990	Top Gun	5490
Castelvania II	4990	Mega Man 2	4490	Tortugas Ninja 2	5490
		Mickey Mouse	5490	Turrican	4990
		Phantom Mission	5490	Universal Soldier	5490
		Popeye 2	5490	World Cup	4490
		Probotector	4990	WWF	4990
		Robocop II	4990	WWF 2	4990
		Snaky Snakes	5490	Xenon 2	5490

NOVEDADES

Alien 3	4990
Best of the Best	5490
Darkman	4990
Ferrari Grand Prix	4990
Hudson Hawk	4990
Krusty´s Fun House	4990
Lemmings	4990
McDonaldsland	4990
Nemesis 2	5490
Parasol Stars	4990
Prince Valiant	4990
Robin Hood	5390
Star Wars	5490
Universal Soldier	5490
Tip Off	5400



OFERTAS

Boulder Dash	2595
Boxxle	2990
Dyna Blaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Jordan vs Bird	2595
Kung Fu Master	2595
Navy Seals	2990
NBA	2995
Pimball	2595
Prince Boblete	2595
R-Type	2595
Spiderman	2595

* EXCEPTO OFERTAS

COMPLEMENTOS GAME BOY













LIGHT BOY - 3.690 · LUZ Y LUPA - 3.395 · ILUMINACION - 1.950 · LUPA - 1.595 · ALTAVOCES - 1.895 · HIP POUCH - 1.690 · BATERIA NUBY - 4.995 · GAME PACK - 1.395 · HANDY BOY - 5.990

ADAP. COCHE - 1.595 · SOLAR BOY - 4.900 · PLAY & CARRY CASE - 2.495 · CARRY CASE - 1.795 · MALETIN ATACHE - 3.295 · BAT. 12h + FUENTE - 4.995 · HOLSTER KONIX - 2.295 · ADAP. CORRIENTE - 1.495 · HANDY CARRY - 890

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

GAME GENIE



PARA NINTENDO NES **6.500**

AHORA TAMBIEN PARA MEGADRIVE **9.900**

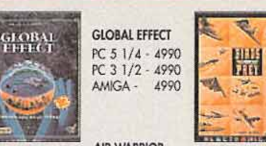
PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4-PC 3 1/2	AMIGA-ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
OPERATION STELTH	4490	4490
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

LIBROS DE PISTAS

DARK SEED	1200	INDY	1200	MANIAC MANSION	1200
DRAKHEN	1200	KING'S QUEST V	1200	MONKEY ISLAND	1200
ECO QUEST	1200	KYRANDSIA	1200	MONKEY ISLAND II	1200
ELVIRA II	1200	LARRY	1200	SHADOW SORCERER	1200
FATE OF ATLANTIC	1200	LARRY V	1200	SPACE QUEST IV	1200
HEARTH OF CHINA	1200	LOOM	1200	AVENTURAS AD	1200

PRODUCTO ESPECIAL



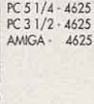


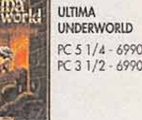


GLOBAL EFFECT
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990
AMIGA - 4990

BIRDS OF PREY
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
AMIGA - 3990

STEEL EMPIRE
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990
AMIGA - 4990



AIR WARRIOR
PC 5 1/4 - 4495
PC 3 1/2 - 4495
AMIGA - 4495
CD ROM - 7995
PC 5 HD - 8990
PC 3 HD - 8990

LEATHER GODDESSES
PC 5 1/4 - 10990
PC 3 1/2 - 10990

DISCOVERY
PC 5 1/4 - 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA - 3450
PC 5 HD - 5995
PC 3 HD - 5995

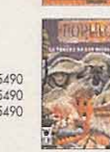
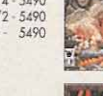




LA COLMENA
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
ATARI - 4995
AMIGA - 4995
PC5 1/4HD - 5995
PC3 1/2HD - 5995

LURE OF THE TEMPTRESS
PC 5 1/4 - 4625
PC 3 1/2 - 4625
AMIGA - 4625

ULTIMA UNDERWORLD
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990


CAESAR
PC 5 1/4 - 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA - 3450

EYE OF THE BEHOLDER 2
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990

KING´S QUEST V
PC5 16Col. - 7990
PC3 16Col. - 7990
PC5256Col. - 8490
PC3256Col. - 8490
CDROM - 9900

HARPOON
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990

MONKEY ISLAND 2
PC 5 256 Col - 6995
PC 3 256 Col - 6995
AMIGA - 7490

F 117 A
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490





DUNE
PC 5 1/4 - 5490
PC 3 1/2 - 5490
AMIGA - 5490

POPULOUS 2
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
AMIGA - 3995

CURSE OF ENCHANTIA
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
AMIGA - 4995

CASTLES
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990

LEYEND OF VALOUR
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 6990
AMIGA - 6990

C. SANDIEGO EN EL TIEMPO
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990







THEIR FINEST HOUR
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
ATARI - 5990
AMIGA - 5990

DARK SEED
PC 5 /4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990
AMIGA - 6990

SHADOW LAND
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
ATARI - 3990
AMIGA - 3990





SIM EARTH
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490
AMIGA - 6650

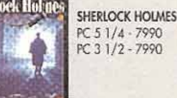
MONKEY ISLAND
PC5 16Col. - 6990
PC3 16Col. - 6990
PC5256Col. - 7490
PC3256Col. - 7490
ATARI - 6990
AMIGA - 6990

B 17
PC 5 1/4 - 8700
PC 3 1/2 - 8700

ATAC
PC 3 1/2 - 7.600

INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
PC 5 1/4 - 6150
PC 3 1/2 - 6150
CD ROM - 9900
AMIGA - Consultar

HEROES OF THE 357th
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990


STUNT ISLAND
PC 3 1/2 - Consultar

SIN ANT
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990
ATARI - 5990

CRUISE FOR A CORPSE
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490
AMIGA - 4490



COMANCHE
PC 3 1/2 - 5650

LARRY V
PC5 16Col. - 7490
PC3 16Col. - 7490
PC5256Col. - 7990
PC3256Col. - 7990

ETERNAM
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490



EYE OF THE BEHOLDER
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990

THE TWO TOWERS
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990

SHERLOCK HOLMES
PC 5 1/4 - 7990
PC 3 1/2 - 7990



TORNADO
Consultar

KAISER
Consultar

DAUGHTER OF SERPENTS
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990

KYRANDIA
PC 5 1/4 - 4625
PC 3 1/2 - 4625
AMIGA - 4625

ECO QUEST
PC 5 16 Col. - 6150
PC 5 256 Col. - 6650

A- TRAIN
PC 5 1/4 - 5650
PC 3 1/2 - 5650

ALONE IN THE DARK
PC 5 1/4 - 5150
PC 3 1/2 - 5150

TRANSARTICA
PC 3 1/2 - 4995
AMIGA - 4995

TRIVIAL DELUXE
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990

DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" 3.900

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL






- CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
- CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
- CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
- CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
- CENTRO MAIL SALAMANCA — C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81 — NUEVO CENTRO
- CENTRO MAIL SEVILLA — DOS HERMANAS (SEVILLA) TEL: 566 76 64 — PROXIMA APERTURA

CENTRO MAIL

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

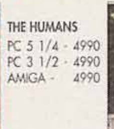
NOVEDADES — EXITOS — NOVEDADES — EXITOS



- LEMMINGS 2 (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, ATARI - 4990, AMIGA - 4990
- BEST OF THE BEST (NOVEDAD) — PC 3 1/2 - 4995, AMIGA - 4995
- SLEEP WALKER (NOVEDAD) — PC 5 1/4 -3600, PC 3 1/2 -3600, AMIGA - 3600
- TINY SWEEKS — PC 5 1/4 - 3995, PC 3 1/2 - 3995, AMIGA - 3995, ATARI - 3995, AMS DISC - 2995
- CRAZY CAR 3 — PC 5 1/4 - 4995, PC 3 1/2 - 4995, AMIGA - 4995, ATARI - 4995, AMS DISC - 4995
- EXTASY — PC 3 1/2 - 5100, AMIGA - 3495








- MILLENIUM — PC 5 1/4 - 6995, PC 3 1/2 - 6995, AMIGA - 6995, ATARI - 6995
- THE HUMANS — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, AMIGA - 4990
- TORTUG. NINJA 2 — SPECTRUM - 2250, AMSTRAD - 2250, AMS DISC - 2850, PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
- OLIMPIADAS 92 ATLETISMO — PC 5 1/4 - 3490, PC 3 1/2 - 3490; GIMNASIA — PC 5 1/4 - 3490, PC 3 1/2 - 3490
- LEEDS UNITED (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 4995, PC 3 1/2 - 4995, AMIGA - 4995
- WING COMANDE II MISIONES (Requiere Wing Comander II) (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990






- RAMPART — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
- WING COMMANDER — PC 5 1/4 - 6490, PC 3 1/2 - 6490
- ZYCONIX — PC 5 1/4 - 3600, PC 3 1/2 - 3600
- EPIC — COMM - 3990, PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 2750, AMIGA - 2750
- 3 D WORLD TENNIS — PC 3 1/2 - 3495, AMIGA - 3495
- COOL CROC TWINS — PC 5 1/4 - 4500, PC 3 1/2 - 4500, ATARI - 4500, AMIGA - 4500



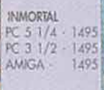
- GODS — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
- 3 D WORLD BOXING — PC 3 1/2 - 3495, AMIGA - 3495
- HEIMDALL — PC 5 1/4 - 4995, PC 3 1/2 - 4995, ATARI - 4995, AMIGA - 4995
- ROBOCOP 3 — SPECTRUM - 1350, PC 5 1/4 - 3300, PC 3 1/2 - 3300, ATARI - 2250, AMIGA - 2995
- BATTLE CHESS 4000 (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990
- PUSH OVER — PC 5 1/4 - 2850, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850

- WIZKID — PC 5 1/4 - 2850, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850
- LIVERPOOL — AMSTRAD - 1400, AMS. DIS - 2500, AMIGA - 2500
- BAT II — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5900, AMIGA - 5900
- CASTLE II (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 6990, PC 3 1/2 - 6990
- ARMA LETAL — PC 5 1/4 - 2600, PC 3 1/2 - 2600, AMIGA - 2600
- ROLLING RONNY — PC 5 1/4 - 2995, PC 3 1/2 - 2995, ATARI - 2995, AMIGA - 2995

- SUPER CAULDRON — PC 5 1/4 - 3995, PC 3 1/2 - 3995, ATARI - 3995, AMIGA - 3995
- ADDAMS FAMILY — SPECTRUM - 1350, AMS. DIS - 2500, ATARI - 2500, AMIGA - 2500
- CHESS TUTOR (NOVEDAD) — PC 3 1/2 - 3995
- CARL LEWIS — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, AMIGA - 4990
- HOOK — COMM - 1350, PC 5 1/4 - 2750, PC 3 1/2 - 2750, ATARI - 2750, AMIGA - 2750
- INDI 4 (ARCADE) — PC 5 1/4 - 2860, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850







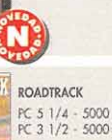
- RISKY WOODS — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
- CREEPERS (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, AMIGA - 3990
- SUMONING (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5990
- SWORD OF HONOUR (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
- ELF — ATARI - 2500, AMIGA - 2500, PC 5 1/4 - 2995, PC 3 1/2 - 2995
- BASKET PLAY OFF — PC 5 1/4 - 2995, PC 3 1/2 - 2995





- UGH (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
- ROADTRACK — PC 5 1/4 - 5000, PC 3 1/2 - 5000
- WWF EUROPEAN RAMPAGE — PC 5 1/4 - 2950, PC 3 1/2 - 2950, AMIGA - 2950
- LUIGI & SPAGHETTI — PC 5 1/4 - 2950, PC 3 1/2 - 2950
- THE SIMPSONS — PC 5 1/4 - 2850, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850, SPECTRUM -1350, AMSTRAD - 1350, AMS DISC - 2250
- PACK JPP Kick off II/ Manchester United/ W. Champ.Soccer/ Int.Soccer Challenge — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5990, AMIGA - 5990, ATARI - 5990









- TROLLS — PC 5 1/4 - 3600, PC 3 1/2 - 3600
- GRAHAM TAYLOR 5 — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
- GOBLIINS 2 — PC 5 HD - 5995, PC 3 HD - 5995, AMIGA - 3995, CD ROM - 7995
- HUGO — PC 5 1/4 - 5995, PC 3 1/2 - 5995, AMIGA - 5995
- QUICKIT (NOVEDAD) — PC 3 1/2 - 5000
- COOL WORLD — PC 5 1/4 - 2950, PC 3 1/2 - 2950, AMIGA - 2950






- 3D KIT 2.0 — PC 5 1/4 - 7990, PC 3 1/2 - 7990, ATARI - 7990, AMIGA - 7990
- MOONSTONE — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
- LEGEND — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, ATARI - 4990, AMIGA - 4990
- LINKS 386 PRO — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5990
- GNOME ALONE — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
- COMBAT CLASSICS Fis II/Team Yankee/ 688 Attack Sub — PC 5 1/4 - 6995, PC 3 1/2 - 6995, AMIGA - 6995



- NICKY BOOM — PC 5 1/4 - 4495, PC 3 1/2 - 4495, AMIGA - 4495
- SUMMER CHALLENGE — PC 5 1/4 - 4625, PC 3 1/2 - 4625
- NIGEL MANSELL'S — PC 5 1/4 -, PC 3 1/2 -, AMIGA -
- STREET FIGHTER II — PC 5 1/4 -Consultar, PC 3 1/2 -Consultar, AMIGA - Consultar, ATARI - Consultar
- WORLD CHESS — PC 5 1/4 - 5995, PC 3 1/2 - 5995
- HARD NOVA — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990

OFERTAS — OFERTAS

- BUDOKAN — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
- 4 D BOXING — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
- FANTAVISION — PC 3 1/2 - 1495, AMIGA- 1495
- ATOMINO — PC 3 1/2 - 1495, AMIGA- 1495, ATARI- 1495
- TEAM SUZUKI — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
- CHICHEN ITZA — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495, AMIGA - 1495, ATARI - 1495
- PAPER BOY II — AMS. DISC.- 995, AMSTRAD- 495, SPECTRUM- 495
- TOYOTA — AMS. DISC.- 995, AMSTRAD- 495, SPECTRUM- 495
- MIG 29 — PC 3 1/2 - 1495, AMIGA - 1495
- SAND OF FIRE — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
- SUPER HEROES — AMS. DISC.- 1495, SPECTRUM- 995, AMIGA- 1995, ATARI- 1995
- MEGASPORT (Más de 30 disciplinas deportivas) — AMS. DISC.- 1495, SPECTRUM- 995, AMIGA- 1995, ATARI- 1995
- MARIO ANDRETTI — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
- ANOTHER WOLRD — PC 5 1/4 - 1495
- LINEKER (Italia 90,Hot-Shot, SuperSkills, Super Star Soccer) — AMS. DISC.- 1495, SPECTRUM- 995, AMIGA- 1995, ATARI- 1995
- QUEST AND GLORY (Cadaver, Iron Lord, Bloodwych, Midwinter) — PC 3 1/2 - 1995, AMIGA- 1995, ATARI- 1995
- MULTISPOTS 2 Aspar, Pole Position Michel, Mundial, Futbol, Basket, Master, Golden Basket — PC 5 1/4 - 1995, PC 3 1/2 - 1995
- FAST LANE Stunt Car Racer, Hard Drivin, Ferrari F-1, Highway Patrol — PC 5 1/4 - 1995, PC 3 1/2 - 1995
- 5 GREAT GAMES (Xenon2, Super Ski, Night Hunter, Pro Tennis Tour, Chicago 90) — PC 3 1/2 - 1995, AMIGA- 1995, ATARI- 1995
- MURDER — PC 5 1/4 - 1495
- POPULOUS — PC 3 1/2 - 1495
- 4D DRIVING — PC 3 1/2 - 1495
- INMORTAL — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495, AMIGA - 1495
- MIDWINTER — PC 5 1/4 - 1495
- ACES OF THE GREAT WAR — PC 3 1/2 - 1495
- EXITOS PC 2 (Game over, Game over II,Army moves,Navy Seals, Freddy Hardest, Freddy Hardest II, Aventura original, Avenntura espacial) — PC 3 1/2 - 1995
- PACK AIR COMBAT (Gunship, Falcon, Fighter Bomber) — PC 5 1/4 - 1995, PC 3 1/2 - 1995
- PACK MEGABOX 2 (Navy moves, Satan, After the war, Narco Police, Megaphoenix, Hammer Boy) — PC 3 1/2 - 1995, AMIGA- 1995

OFERTAS DEPORTIVOS

1-1975 · 2-2950 · 3-3975





- KICK OFF II — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
- MANCHESTER EUROPA — PC 5 1/4, PC 3 1/2
- MANCHESTER — PC 5 1/4, PC 3 1/2
- BOXING MANAGER — PC 5 1/4, PC 3 1/2
- SQUASH — PC 5 1/4, PC 3 1/2
- RUGBY — PC 5 1/4, PC 3 1/2
- SUPER SKI 2 — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
- OLIMPIC GAMES — PC 5 1/4, PC 3 1/2
- KILLER BALL — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
- TIP OFF — AMIGA

EDUCATIVOS DISNEY



MICKEY 1,2,3 · MICKEY MEMORIA · MICKEY A,B,C · MICKEY PUZZLE · MICKEY COLORES

PC 5 1/4
PC 31/2
4100
DE 2 A 5 AÑOS

OFERTAS AMIGA

FLIP-IT MAGNOSE, HARD DRIVIN II, JUDGE DREED, LOGICAL, M.U.D.S., METAL MASTERS, MONTY PYTHON'S, POP UP, SIMULCRA, VAXINE, WARLOCK THE AVENGER, WINDOW WIZARD

1-395 · 2-500

OFERTAS PC 3 1/2



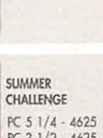
ALPHA WAVES, AUTOCRASH, CHIP'S CHALLENGE, HORROR ZOMBIES CRYPT, INTERPHASE, JUMP, ROCK'N'ROLL, S.T.U.N. RUNNER, STARBOWLS, STROPER, VAXINE

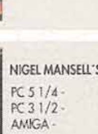
1-395 · 2-500

2X1 PC 3 1/2

ELIGE DOS JUEGOS Y PAGA SOLAMENTE EL DE MAYOR IMPORTE. EL OTRO ES DE REGALO





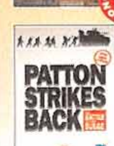




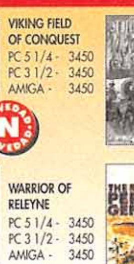



Juego	Precio
LARRY I	P.V.P.- 6.650
F 14 TOM CAT	P.V.P.- 4.625
SHADOW SORCERER	P.V.P.- 4.625
F 15 II	P.V.P.- 7.700
HEART OF CHINA	P.V.P.- 8.700
KNIGHTS OF THE SKY	P.V.P.- 6.150
SPACE QUEST IV	P.V.P.- 7.700
BLACK CROWN	P.V.P.- 6.150
ESPAÑA 92	P.V.P.- 2.995
EL PADRINO	P.V.P.- 5.650
BUSH BUCK	P.V.P.- 5.990
ELVIRA	P.V.P.- 4.995
WINTER SPORT	P.V.P.- 2.600
SHANGAI	P.V.P.- 6.150
M1 TANIC PLATOON	P.V.P.- 7.200

WAR GAMES — JUEGOS DE ESTRATEGIA












- D-DAY (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 4995, PC 3 1/2 - 4995, AMIGA - 4995, ATARI - 4995, AMS DISC - 3500
- VIKING FIELD OF CONQUEST (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
- WILD WEST WORLD (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, AMIGA - 3990
- GREAT NAVAL BATTLES (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 6990, PC 3 1/2 - 6990
- ACORAZADOS (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 3995, PC 3 1/2 - 3995, AMIGA - 3995
- PATTON STRIKES BACK — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990
- WARRIOR OF RELEYNE — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
- THE PERFECT GENERAL (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, AMIGA - 4990
- ASHES OF EMPIRE (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 7990, PC 3 1/2 - 7990, AMIGA - 7990
- CAMPAIGN (NOVEDAD) — PC 5 1/4 - 7995, PC 3 1/2 - 7995, AMIGA - 7995, ATARI - 7995

SUPER OFERTA WAR GAMES









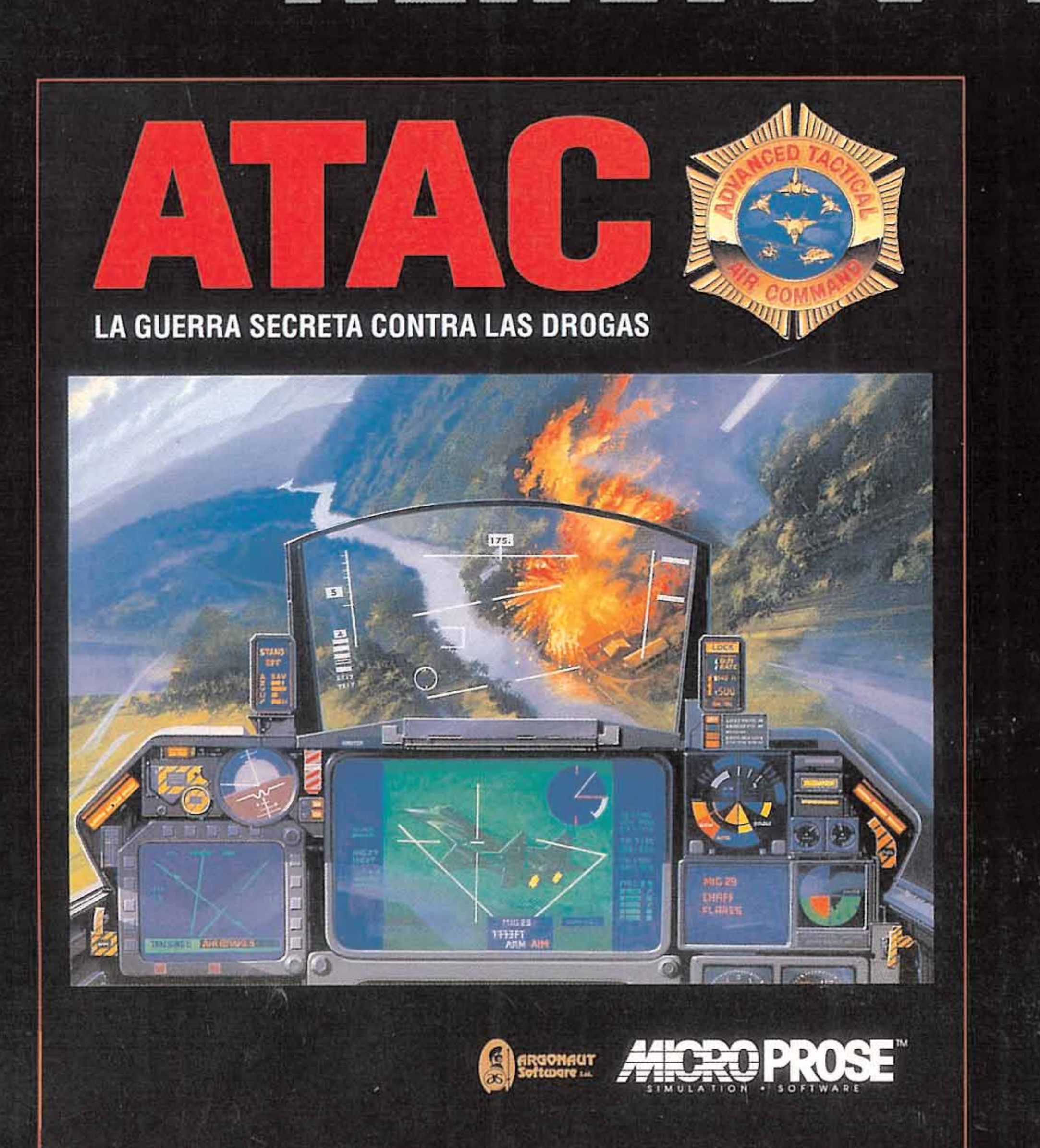



- FIGHTER COMAND — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
- LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIG
- MEDIEVAL WARRIORS — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
- FORT APACHE — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
- THE FINAL CONFLICT — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
- OPERATION COMBAT — PC 5 1/4, PC 3 1/2
- ACIENT BATTLES — SPECTRUM, AMSTRAD, AMS DISC, PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
- VULCAN — SPECTRUM, AMSTRAD, AMS DISC, PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
- GREAT NAPOLEONIC BATTLES — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
- COHORT — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA

1-2250 · 2-3650 · 3-4500

NERVIOS DE ACERO

LA GUERRA SECRETA CONTRA LAS DROGAS





PARTE SIMULADOR, PARTE ESTRATEGIA



ENEMIGO SECRETO: Las plantaciones de cocaína. Evita la producción de droga y destruye los centros de producción.



GUERRA SECRETA: Contra las drogas. Te será difícil derrotar a los barones de la droga, porque ellos te estarán esperando.



FUERZA SECRETA: La tuya. Ponte al mando de un cuerpo de élite, controlando F-22 y Apache Gunship, y estudia y ejecuta planes de batalla, en escenarios en 3D con colinas, carreteras, ciudades y plantaciones.

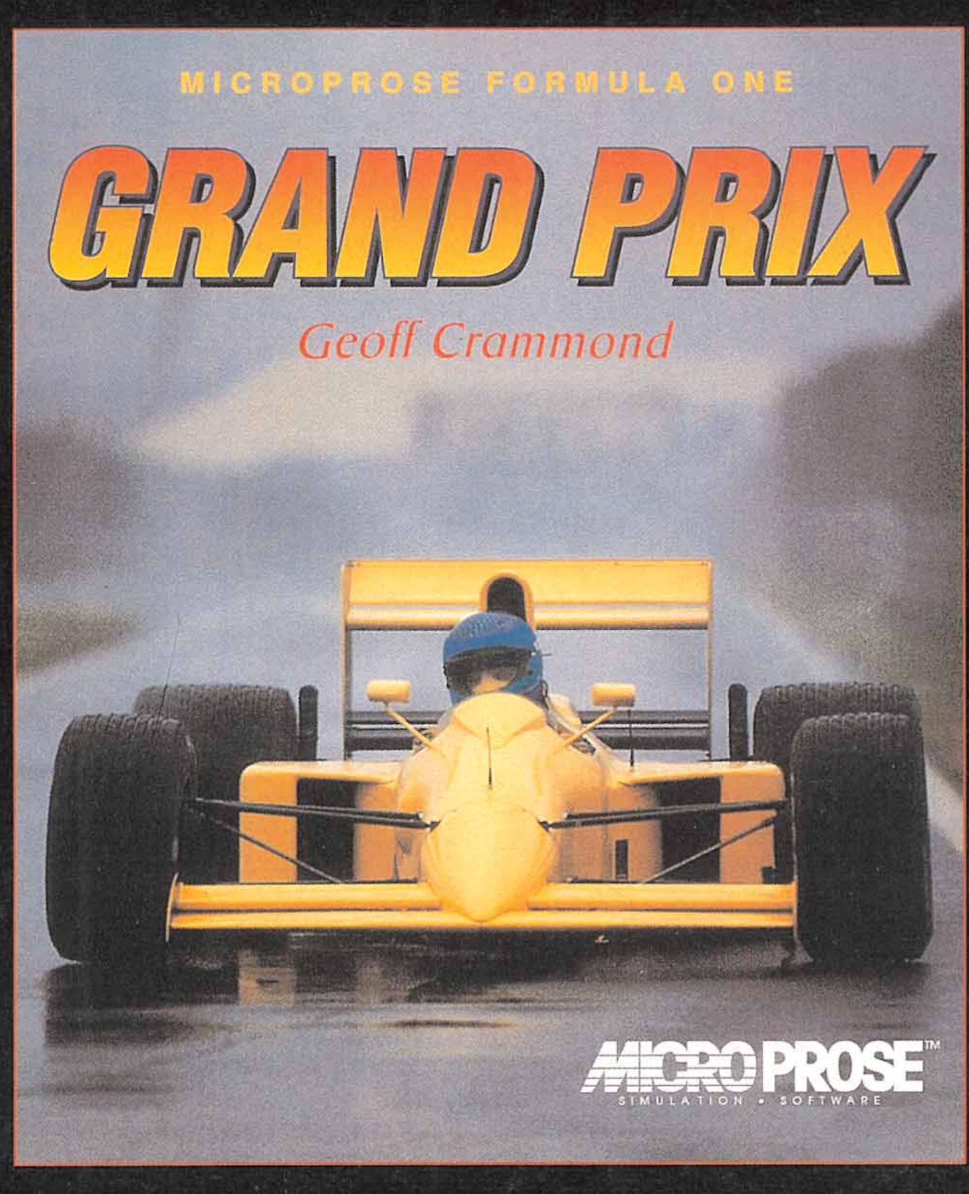


Pantallas versión IBM PC

EL UNICO SIMULADOR COMPLETO DE GRAND PRIX DE FORMULA UNO







- *Ningún otro juego ha logrado simular tan realmente tanto las vistas como los sonidos de un verdadero Grand Prix.*
- *Una visual completa de cada coche te permite observar la acción desde cualquier punto de la pista.*
- *Toma tu posición en la línea de salida entre los 35 pilotos de 18 equipos compitiendo por 26 puestos.*
- *Todas y cada una de las 16 pistas internacionales de Grand Prix han sido recreadas en 3D con gran precisión.*
- *No es válido decir que es un simulador más realista, exacto y con grandes dosis de adrenalina. Es extraordinario. Increíble. Grande. Un fenómeno.*



SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58



LA PIRATERIA ES DELITO